10/95 CYBERMEDIA **VRML: 3D-Reise durch das World Wide Web** DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



Mario im Cyberspace

Virtual Boy

Hardware & fünf Spiele im Härtetest

Ultra 64

Erste Bilder von Joypad & Platine

Super-Nintendo-Tests

Killer Instinct

Alle Schläge, alle Specials

Yoshi's Island

Playersguide & Profi-Tips

Chrono Trigger

Traumhaftes Rollenspiel

SONY PLAYSTATION

Zum Deutschlandstart: **20 Seiten Tests und Technik**

Zubehör und Spielepreviews 95/96

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle, Redakteur Video Games

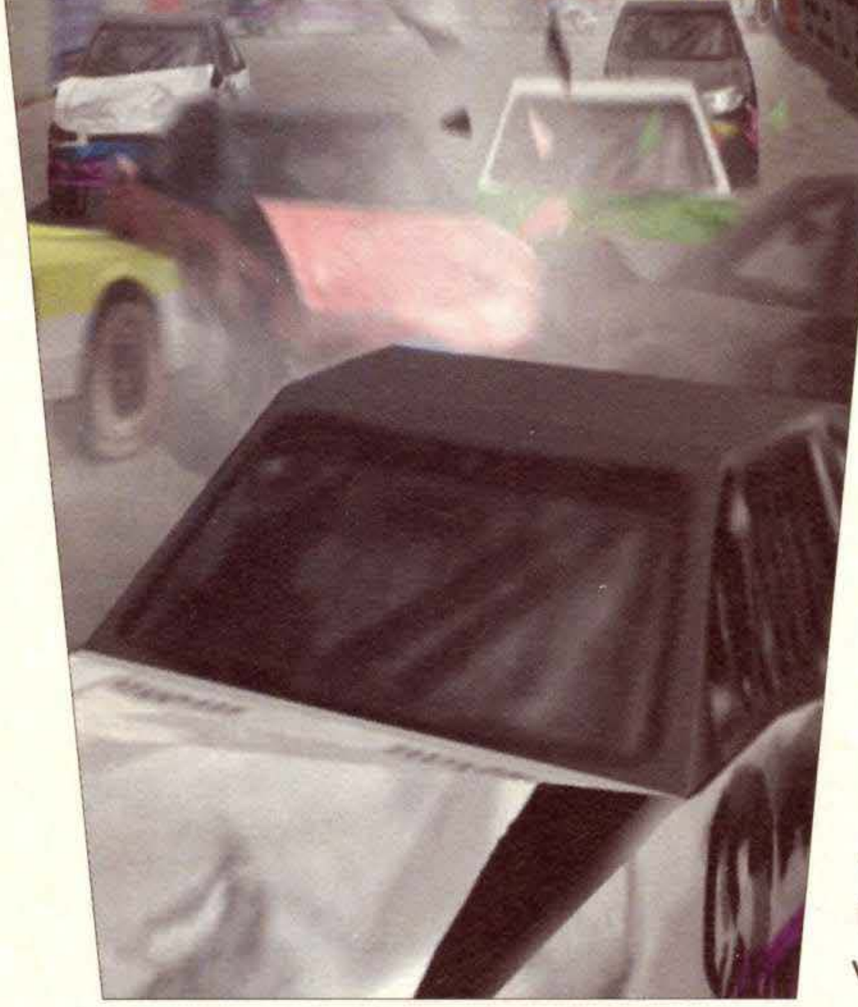


Jetzt zum Mitnehmen! Erhältlich für Game Boy und Game Gear.

EARTHWORM JIM™

Playmates Interactive Entertainment · Virgin Interactive Entertainment · Shiny Entertainment · Super Nintendo Entertainment System · Sega Mega Drive





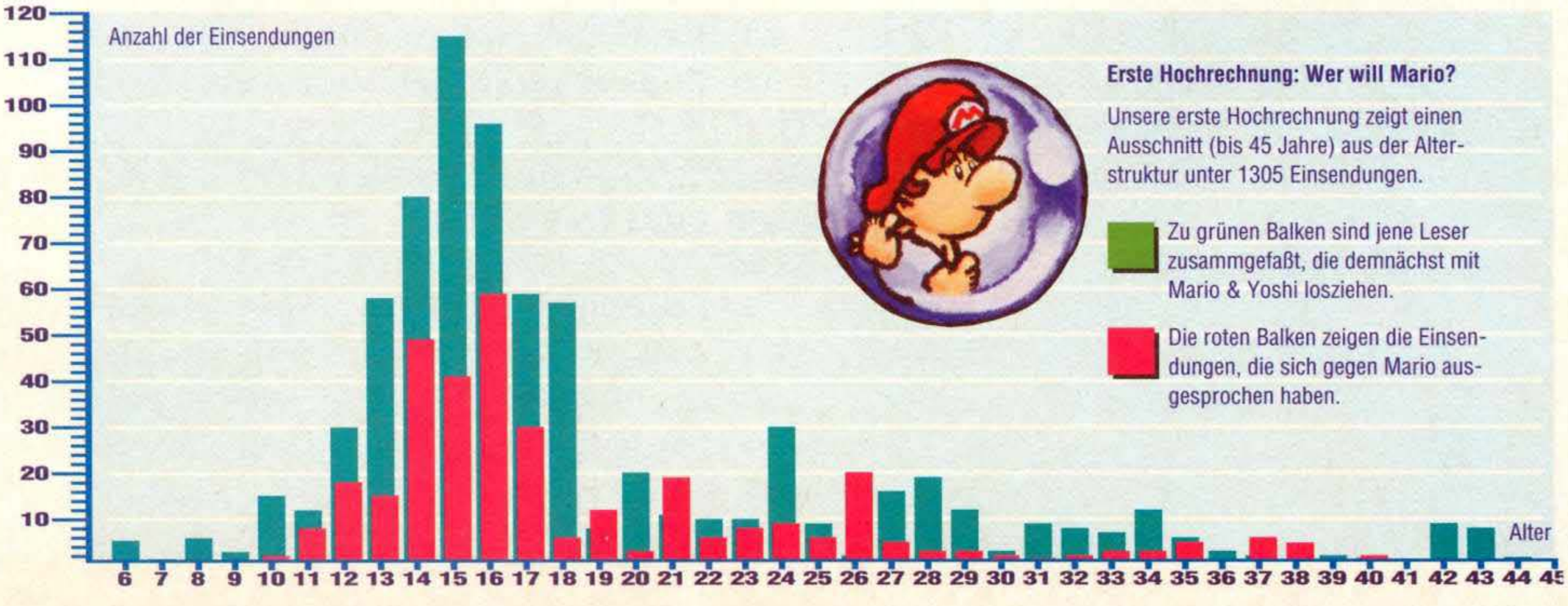
FREIE FAHRT FÜR MARIO

Mit unserer Mario-Umfrage in der letzten MAN!AC haben wir den Nerv der Videospieler getroffen: Alle Briefkästen waren verstopft, die Antwortkarten wurden "gleich Waschkörbeweise" über uns MAN!ACs ausgeschüttet. Zur ersten Hochrechung nach wenigen Tagen (Endergebnis und Ultra-64-Verlosung gibt's nächsten Monat) hatten 1305 Leser ihre Mario-Liebe oder -Abneigung kundgetan. Während einige schon gegen die blasphemische Fragestellung protestierten, ergriffen andere die Gelegenheit für akademische Abhandlungen. "Mario ist toll!" kritzelt der 21jährige Benno noch schnell auf sein Antwortkärtchen, ein "Mortal Man!ac" verhängte über Mario kurzerhand die Todesstrafe und Arne Wolters aus Wesel will sich "Yoshi's Island" auf jeden Fall besorgen, bevor es wegen Tierquälerei indiziert wird. Ein Dutzend Leser vergaßen in der Aufregung, sich für "Ja" oder "Nein" zu entscheiden.



Beim Gedanken an einen Ultra-64-Gewinn brannte einigen Lesern die moralische Sicherung durch. Ein Clan aus Braunschweig sandte gleich einen Packen Antwortkarten: Daß beide Ehepartner einträchtig Mario spielen, konnte Mario-Ignorant Winnie noch verschmerzen, daß die Eltern aber beabsichtigen, ihren fünfjährigen Sohn zur "Yoshi"-Session zu nötigen, ließ den Jump'n'Run-Kritiker vollends verzweifeln.

Die vorläufige Auswertung: Überwältigende 71,5 Prozent unserer Leser werden Mario mit Sicherheit spielen, weniger als 30 Prozent aller MAN!ACs widersetzen sich Nintendos Verführung. Der jüngste Mario-Freund ist sechs Jahre alt, der älteste wird demnächst 60. Mit diesem Ergebnis kann Nintendo in aller Ruhe das Weihnachtsgeschäft abwarten.



MAN!AC



44 Im Rahmen unseres Playstation-Specials berichten wir exklusiv über die Synchronisation von Psygnosis' "Discworld".



14 Nach kurzer Spielspaß-Flaute bläst das Mega Drive zur Herbstoffensive: An vorderster Front kämpft "Vectorman".



93 Die Reisenden im Datenstrom besuchen Squares Rollenspiellabor und surfen danach durch die 3D-Ausläufer des WWW.



6 Live und in (roter) Farbe: MAN!AC testet den Virtual Boy mit den ersten fünf 3D-Spielen.

NEWS

IMPORT-TESTS





















FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

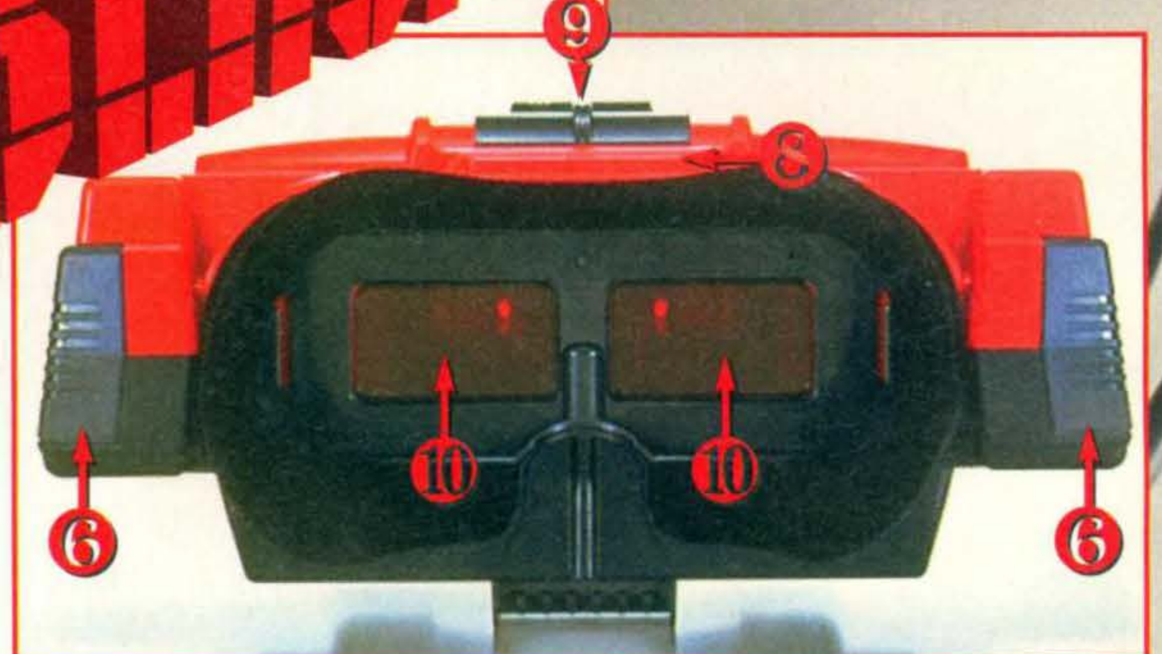
PRESENTS

TESTS

NINTENDOS VIRTUAL BOY AUF DEM PRÜFSTAND

MARIO IM CYBERSPACE





Nintendo goes Virtual Reality: Mit einer relativ preiswerten Spielkonsole betritt Nintendo den kindgerechten Cyberspace. MAN!AC sieht rot und folgt Mario in virtuelle Welten.

Auf einem halben Dutzend Messen wurde der "Virtual Boy" bereits präsentiert und erntete dabei viel Lob, aber auch harsche Kritik. Jetzt gibt es Nintendos Cyberspace-Sichtgerät endlich zu kaufen: Während diese Zeilen geschrieben werden, liegt der MAN!AC ein japanischer Virtual Boy mit fünf Spielen zum Test vor, die US-Fassung ist zum Erstverkaufstag unseres Magazins ebenfalls verfügbar.

Der Virtual Boy besteht aus drei Teilen: Das Hauptsegment ist eine überdimensionale Brille, in der die gesamte Elektronik verstaut ist. Sie wiegt etwa 800 Gramm und wird auf einen relativ wackligen Ständer gestöpselt. Ein stabileres Gestell ist demnächst als Zubehör erhältlich. An der Unterseite der Brille werden Kopfhörer und Joypad angeschlossen. Der ungewöhnliche Controller ist mit zwei Steuerkreuzen sowie sechs Feuerknöpfen (vier an der Ober-, zwei an der Unterseite) ausgestattet und bietet Platz für sechs Batterien im Game-Boy-Format. Trotz sympathischer Ergonomie werden halbwegs erwachsene Europäer mit dem Joypad Probleme haben, da die Steuerkreuze recht klein geraten sind: Perfekt für ein japanisches Schulkind, aber verdammt futzlig für einen ausgewachsenen MAN!AC.

Die Spielmodule sind etwas größer, aber halb so dick wie Game-Boy-Cartridges. Wenn Ihr die Schutzkappe von der Modul-Steckerleiste entfernt, könnt Ihr das Modul in einen Schacht auf der Rückseite der Brille schieben. Der Ein/Aus-Schalter befindet sich am Joypad und ist prima zu bedienen. An der Oberseite der Brille befinden sich noch zwei Schärfe-Regler, die auch Brillenträgern ein problemloses Spielen ohne Sehhilfe ermöglichen. Wenn Ihr keinen Kopfhörer benutzt, wird der Sound von zwei Lautsprechern an der linken bzw. rechten Seite der Brille wiedergegeben.

PRO & CONTRA

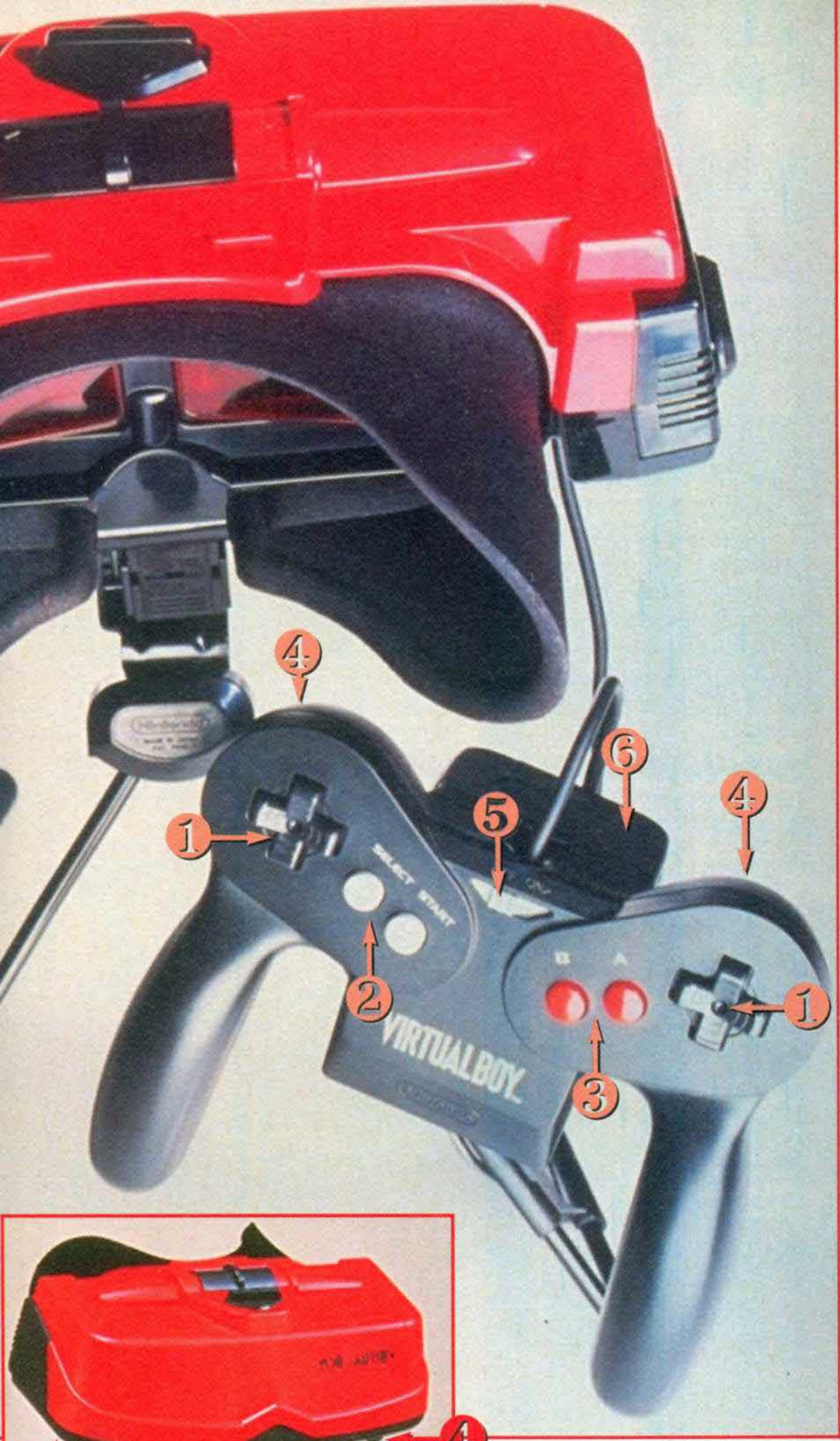
- Realistischer 3D-Effekt ▲
- Prinzipiell stationär, aber durchaus tragbar ▲
- Batteriesatz hält ca. fünf Stunden ▲
- Cooler Gimmick ▲
- Bisherige Module nutzen den 3D-Effekt ungenügend ▼
- Rot-Schwarze Grafiken nur in Game-Boy-Qualität ▼
- Als Import noch zu teuer ▼
- Wirkt auf Dauer anstrengend auf die Augen ▼
- Insgesamt zu kleines Joypad (Japan-Version) ▼

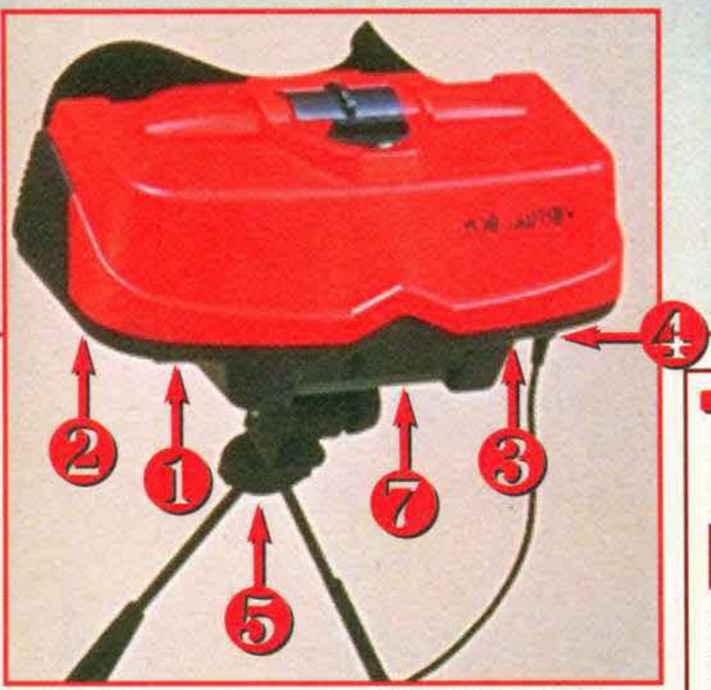
TECHNISCHE DATEN

Hauptprozessor:	NEC V810 (32 Bit) (20 MHz Taktfrequenz)
Auflösung:	384x224 Pixel
Farben:	4 Rottöne
Sound:	6 Kanäle (Stereo) davon 1 Sample-Kanal
Preis:	ca. 450 Mark (Import)

ROTLICHT-BEZIRK

Wie in früheren MAN!AC-Ausgaben geschildert, produziert der Virtual Boy keine Farbgrafiken, sondern präsentiert sämtliche Optiken in Rot-Schwarz-Darstellung. Die Auflösung ist höher als beim Game Boy, das Resultat wirkt qualitativ aber in etwa gleich – sieht man vom Tiefeneffekt ab. Auch der Sound klingt dezent voluminöser, läßt halbwegs verzerrungsfreie Sprachausgabe zu und bietet dank optimaler Lautsprecherplazierung tolle Stereo-Effekte. Wie nicht anders zu vermuten, basieren die meisten Spiele auf Vektor-Grafik mit Sprite-Unterstützung. Bei "Mario's Ten-





TECHNIK-TRICKS

Wenn Ihr Euren Kopf in die Brille versenkt, treffen Eure Augen auf je einen Rot-Schwarz-Bildschirm im richtungsweisenden 16:9-Breitwand-Format. Euer Gehirn fügt nun die beiden Bilder zu einem Gesamtkunstwerk zusammen, das den erwünschten 3D-Effekt bietet. Je geschickter die Programmierer arbeiten, desto räumlicher sind die einzelnen Objekte zu sehen. Leider wurden die ersten fünf Spiele noch so konventionell designt, daß der durchaus vorhandene 3D-Effekt den Spielablauf in keiner Weise beeinflußt. Daß Gegenstände aus der Tiefe hervorzoomen und ein Tennisplatz räumlich wirkt, haben wir schon bei normalen Konsolen erlebt.

FAZIT

Läßt man den 3D-Effekt außen vor, wirkt der Virtual Boy wie ein Game Boy mit roten statt grauen Pixeln. Anmutung, Darstellung und Akustik sind zwar einen Tick moderner, rechtfertigen aber keine Ausgabe von 400 Mark. Alle fünf getesteten Module sind typische Game-Boy-Spiele, vom Thema bis zur Komplexität. Das entscheidende Argument für den Virtual Boy kommt in den ersten Titeln nicht recht zum Tragen: Kann die 3D-Technik neuartige Spielwelten erschließen oder dient es nur als netter Gimmick für bestehende Spielkonzepte? Wenn ersteres verwirklicht wird, dann hat der Virtual Boy eine Zukunft. Ob und wann er in Deutschland offiziell auf den Markt kommt, ist noch nicht entschieden. *mg*

Die Import-Versionen vom Virtual Boy inklusive allen verfügbaren Spielen erhaltet Ihr bei Flying Arts in Dortmund, Tel. 0231/802084. Das Japan-Modell kostet knapp 500 Mark, pro Modul zahlt Ihr um die 120 Mark.

VIRTUAL BOY:

1... Anschluß für den Kopfhörer
2... Lautstärkeregler
3... Link-Buchse zum Verbinden zweier Virtual Boys
4... Anschluß fürs Joypad
5... Einstellung des Neigungswinkels der Brille
6... Lautsprecher
7... Modulschacht
8... Ablagefläche für Modul-Schutzkappe
9... Schärferegler
10... zwei Rot-Schwarz-Displays im 16:9-Format

JOYPAD:

1... Steuerkreuz
2... Select- und Start-Taster
3... zwei Feuerknöpfe
4... je ein zusätzlicher Feuerknopf
5... Ein/Aus-Schalter
6... Platz für sechs Batterien

nis" zoomt das Spielfeld stufenlos heran, "Red Alarm" besteht komplett auf Vektoren. Erwartet aber keine Techno-Tricks à la Playstation oder Saturn, auch ohne den "Ballast" von ein paar tausend Farben kann der Virtual Boy (immerhin eine 32-Bit-Konsole, siehe linker Kasten mit den technischen Daten) nicht annähernd die 3D-Power der erwähnten Systeme erreichen. Der optische Eindruck bei den ersten fünf Spielen ist eher hausbacken, allzuviel erinnert an Game-Boy-Qualitäten und -Widrigkeiten.

TELEROBOXER



Hier kämpft nicht Maske gegen Rocchigiani, die Boxer der Zukunft schlüpfen in futuristische Roboter-Kostüme und balgen sich mit metallischen Fäusten. Auf dem Bildschirm seht Ihr von Eurem Alter-Ego nur die beiden Fäuste, die Ihr mit Hilfe der zwei Steuerkreuze sowie den Feuerknöpfen dirigiert. Im Hintergrund fuchtelt der Feind, weicht aus, schlägt zu und geht (hoffentlich) zu Boden. Die Steuerung ist feinsinnig ausgetüftelt und läßt variantenreiche Schlagkombinationen zu: Kein dumpfes Gebolze, sondern taktisch versierter Schlagabtausch. Ein halbes Dutzend Kontrahenten haben sich verschiedene Box-Strategien zurechtgelegt, die Euch schnelle Reaktionen, gutes Timing und taktisches Fingerspitzengefühl abverlangen. Netterweise speichert eine Batterie Eure Box-Erfolge.



Der Gegner ist in voller Montur auf dem Bildschirm zu sehen

HERSTELLER NINTENDO
GENRE ROBOTER-BOXEN
3D-EFFEKT GUT, FÜR DEN SPIELVERLAUF ABER NUR MÄßIG INTERESSANT
SPIELSPASS ☆☆☆☆

Rasantes Action-Boxen in „Punch-Out"-Tradition mit raffinierter Steuerung und fantasievollen Robo-Fightern.

GALACTIC PINBALL



Der beste 3D-Effekt bei den ersten fünf Spielen

Auf dem Virtual Boy gibt sich Nintendo mit der Gegenwart nicht zufrieden: Schon in "Teleroboxer" mußten High-Tech-Söldner in den virtuellen Ring, jetzt wird auch das Flipper-Geschehen in den Weltraum verlagert. "Galactic Pinball" schickt Euch auf vier Spielfeldern, die zwar alle ein futuristisches Thema haben (UFO, Alien, Cosmic und Colony), aber jeweils unterschiedliche Layouts aufweisen. Statt einer Kugel stellt sich ein Cyber-Puck den Fliehkräften, die mathematische Berechnung der Flugbahnen ist gut. Spielerisch bieten die Flipper nichts Neues, der 3D-Effekt kommt hier jedoch besser zum Tragen als bei den anderen Spielen. Für Pinball-Fans sicher interessant.

HERSTELLER NINTENDO
GENRE FLIPPERSIMULATION
3D-EFFEKT GUT, MANCHMAL FÜRS SPIELGESCHEHEN RELEVANT
SPIELSPASS ★★★

Vier motivierende Space-Flipper mit Puck statt Kugel und ausgeklügeltem Bonus-System.

RED ALARM





Die ersten Level sind schlapp, danach wird's dank taktischer Note etwas besser.

In "Red Alarm" manövriert Ihr ein Raumschiff durch 3D-Tunnels und wechselt zwischen unterschiedlichen Sichtperspektiven. Feindliche Mechs und Geschützstellungen verglühen nach Raketenbeschuß in schillernden Strichdetonationen. Die unkonventionelle Steuerung und die ruckelige Optik ist stark gewöhnungsbedürftig, die magere Vektor-Grafik erinnert an erste 3D-Experimente auf einem 8-Bit-Heimcomputer. Der gemächliche Grafikaufbau provoziert unfaire Kollisionen, nette 3D-Spielereien erkennt Ihr erst auf den zweiten Blick. In späteren Levels steigt jedoch die Motivation von "Red Alarm", da zusehens auch strategische Elemente das eher triste Action-Geschehen bereichern.

HERSTELLER T&E-SOFT
GENRE 3D-BALLERSPIEL
3D-EFFEKT SO GUT WIE NICHT VORHANDEN
SPIELSPASS ★★★

Wie eine 8-Bit-Version von "Descent": Vektor-Ballerei mit simpler Strichgrafik und spielerischen Unzulänglichkeiten.

PANIC BOMBER





Wie gewohnt: Symbole fallen in den Zylinder und müssen geordnet werden.

Ein Grübelspiel zum Start durfte natürlich nicht fehlen: Doch statt einer innovativen 3D-Version von "Tetris" beschert uns Hudson ihr mäßig berauschendes "Panic Bomber", eine "Columns"-Variante mit hauseigenen Bombermännern. Wer jetzt einen komplett neugestalteten Virtual-Verschnitt erwartet, wird enttäuscht: Der Spielablauf ist nicht wesentlich anders als bei den farbigen 2D-Vorbildern. Selbstverständlich stellen sich verschiedene Computer-Gegner zum Duell, diverse Extras peppen die amüsante Hochstapelei auf.

HERSTELLER HUDSON
GENRE DENKSPIEL
3D-EFFEKT ORDENTLICH, WIRKT SICH ABER KAUM AUFS SPIELGESCHEHEN AUS
SPIELSPASS ★★★

Wie gehabt: Unauffälliger "Tetris/Columns"-Verschnitt mit "Bomberman"-Charakter und Combo-Attacken.

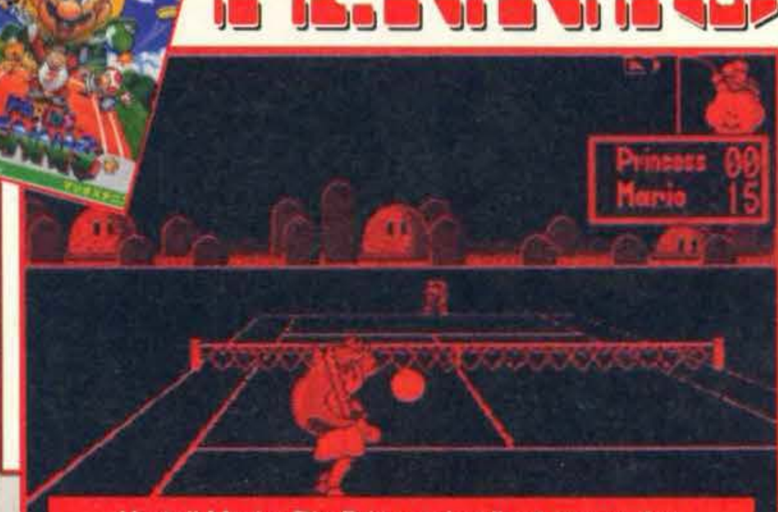
MARIO'S TENNIS



Mario's erster Auftritt im Cyberspace ist kein Jump'n'Run-Abenteuer, er debütiert als Filzball-Krösus. "Mario's Tennis" pflegt die Tradition des spielerisch verwandten Game-Boy-"Tennis", bietet Einzel- sowie Doppel-Matches und präsentiert sieben unterschiedliche Tennis-Cracks. Yoshi, Toad, Koopa & Co schlagen Lobs und Passierbälle, schmettern drauf los und zeigen ein flottes Volley-Spiel. Die Steuerung ist gewohnt gut, bietet aber nur Standard-Optionen. Daß das Spielfeld bei Netzaktionen heranzoomt, fällt kaum auf und vermittelt nur einen bescheidenen Tiefeneffekt. Als einziges Zusatzfeature hat man einen Turnier-Modus eingebaut, verschiedene Bodenbeläge ließen sich nicht verwirklichen.

HERSTELLER NINTENDO
GENRE TENNISSIMULATION
3D-EFFEKT FÜR DEN SPIELABLAUF BEDEUTUNGSLOS
SPIELSPASS ★★★

Überdurchschnittliches Tennis mit Dreamteam-Gegnern, aber spielerisch ohne besondere Vorkommnisse.



Vorteil Mario: Die Prinzession liegt gegen den etablierten Hüpfspieler mit einem Punkt zurück.

So wird getestet:

Die Spiele erhalten zwischen ein und fünf Sterne. Je mehr Sterne, desto größer der Spielspaß. Dies entspricht unserem Wertungsschema bei den Game-Boy-Spieletests.

KRAZY IVAN

Psygnosis' Battlemech macht weiter Fortschritte. Wir informieren Euch über den jüngsten Entwicklungsstand des gnadenlosen Killer-Roboters.



Erst wenn Ihr alle Energiereaktoren der außerirdischen Invasoren zerstört habt, ist die Erde gerettet.



Dieser Roboter hat genug von Eurem ständigen Beschuß und will sich in die Berge verziehen



Panzer sind Eure leichteste Beute: Ein paar Salven aus der Bord-MG und das Ding zerbröselt vor Euren Augen.



Auf Eurem Weg durch die Heide greifen sogar wild gewordene Metall-Wespen an

Die Erde ist doch ein ziemlich ungemütliches Pflaster. Vor allem im Jahr 2086, nachdem sich böse Außerirdische auf unserem Planeten breitgemacht und die Bevölkerung verschleppt haben. Nur ein geheimes Forschungsprojekt der russischen Regierung kann sich den besitzergreifenden Aliens in den Weg stellen, die ganze Landstriche mit ihren gigantischen Energieschildern abschotten: Ivan Popovich, ein russischer Elite-Soldat, sitzt an Bord des tonnenschweren Battlemechs "Krazy Ivan". Der haushohe Superroboter ist mit jedem Schnickschnack ausgestattet: Von der schlichten MG bis zur lasergelenkten Rakete oder den explosiven Tellerminen.

In fünf verschiedenen Zonen muß Ivan Menschen befreien und Energiereaktoren ausknipsen. Ihr startet in Sibieren, später trampelt Ihr durch die Wüste Afrikas, schaut in Japan vorbei, macht Euch ein paar schöne Tage in Europa und besucht schließlich die USA. Erst wenn Ihr die Aliens aus diesen fünf Gebieten weggeputzt habt, stellt sich Euch de Super-Motz entgegen.

Euer Stahlkoloss läßt sich auf seinem Weg in die letzte Zone mit herumliegenden Extras mächtig aufmotzen: Ihr schraubt ihm neue Waffensysteme an die Arme (Laser, Blitzkugeln) oder modifiziert seine offensiven und defensiven Fähigkeiten. Das Gegneraufgebot ist ähnlich vielseitig wie der Extravorrat: Ihr ballert ganze Raumschiff-Flotten vom Himmel, zertrampelt Panzer und nehmt Geschützstellungen aufs Korn. Sogar Metall-Wespen kreuzen Euren Weg. Was Ihr auch tut: Euer Multifunktions-Display gibt ständig Auskunft über Energievorrat, Zustand Eurer Stahlhülle und das Versteck der Feinde (Radar). Die Gegner werden dann wie in einem Kampfjet automatisch von einem Head-Up-Display angepeilt. Um auch fliegende Gegner erwischen zu können, bewegt sich Euer Korpus auf Knopfdruck nach oben oder unten. Eigentlich wollte "Krazy Ivan" schon im September vorbeischauen, doch leider hat Psygnosis Verspätung – inklusiv Zwei-Spieler-Modus erscheint's im Januar '96. *ak*



Neben dem üblichen Waffenmaterial kreuzen auch riesige Metall-Saurier Euren Weg



Ob er uns schon bemerkt hat? Dieser "Raptor"-Robo hat es sich auf einem Berg gemütlich gemacht.



Gleißende Explosionen begleiten den Einschlag Eurer Blitzkugeln. Die Waffen wechselt Ihr auf Knopfdruck.

Statt eines gerenderten Intros haben sich die Designer von "Krazy Ivan" etwas ganz besonderes einfallen lassen, um den Spieler auf die fesselnde Geschichte einzustimmen. Die Psygnosis'-Leute bestellten ein paar Schauspieler und Trickexperten nach England und drehten einen richtigen Kurzfilm. Darin wird erzählt, wie Ivan zusammen mit zwei Kollegen durch die Einöde Sibiriens stampft – auf der Suche nach den außerirdischen Bösewichten. Um den Film auf CD zu bringen, mußte er nur noch digital nachbearbeitet und in Motion JPEG komprimiert werden.

COOL SPOT IN B H

Nach seinen erfolgreichen Jump'n'Runs will das Seven-Up-Maskottchen nun beim Film Karriere machen: Spot läßt sich einmal mehr die Ray-Ban-Brille stehen und feiert in Hollywood ein isometrisches Comeback.



Die Spots sehen einer strahlenden Zukunft entgegen: Eure futuristischen Kollegen sind mit schwerem Geschütz bewaffnet.





Im Obergeschoß des Spukschlosses geistern Skelette umher, im Kellergewölbe jagen Euch vermoderte Zombies.

Wer nicht mitbekommt, wie das Mega Drive mit dem "Coolspot goes Hollywood"-Modul anspringt, tippt auf eine 32-Bit-Neuheit. Isometrische Level-Grafik, quirlige Cartoon-Sprites und baßlastige Musikstücke machen der betagten Hardware Ehre: Habt Ihr im Titelbild die berühmten Hollywood-Leuchtlettern bewundert, zeigt ein Zeichenbrett die verschiedenen Cartoon-Sets. Bevor Euer Held in Space-Operas und Horrorstreifen agiert, spielt er die Hauptrolle in einem Piratenfilm. Habt Ihr auf dem Oberdeck eines Geisterschiffs die Säbel mit perlenwerfenden Krabben und anderem Seegetier gekreuzt, irrt Ihr durch den morschen Laderaum. Das Salzwasser hat riesige Breschen in die Böden gefressen: Spot nimmt Anlauf und setzt im Salto über die Abgründe. Habt Ihr Euch verschätzt, purzelt das quitschende Sprite ein Deck tiefer und plündert morsche Piraten-Schatullen. Kaum hat Euer Held sämtliche Spot-Münzen eingesackt, läuft der Kahn auf Grund. Der Held geht über Bord und befreit seine Kumpane unter Wasser. Leider verläßt Euch schon nach wenigen Sekunden der Sauerstoff: Ihr paddelt mit letzter Kraft zu einer Felsspalte und tankt Euch an entweichenden Luftblasen wieder auf.

Ist das karibische Epos im Kasten, wagt sich der coole Newcomer ans Science-Fiction-Genre: Ihr braust mit einem schnittigen Computerbike durch den Cyberspace, auf dem Zeichenbrett lädt ein grimmiger Söldner-Spot zum Aus-



KLASSIKER

Neue Ideen sind im rar im Filmbusiness: Während sich Cool Spot über die innovationsarmen Drehbücher ärgert, freut sich der kinoerfahrene Zocker über Anspielungen auf berühmte Vorbilder. "Star Wars"-Gucker erkennen in



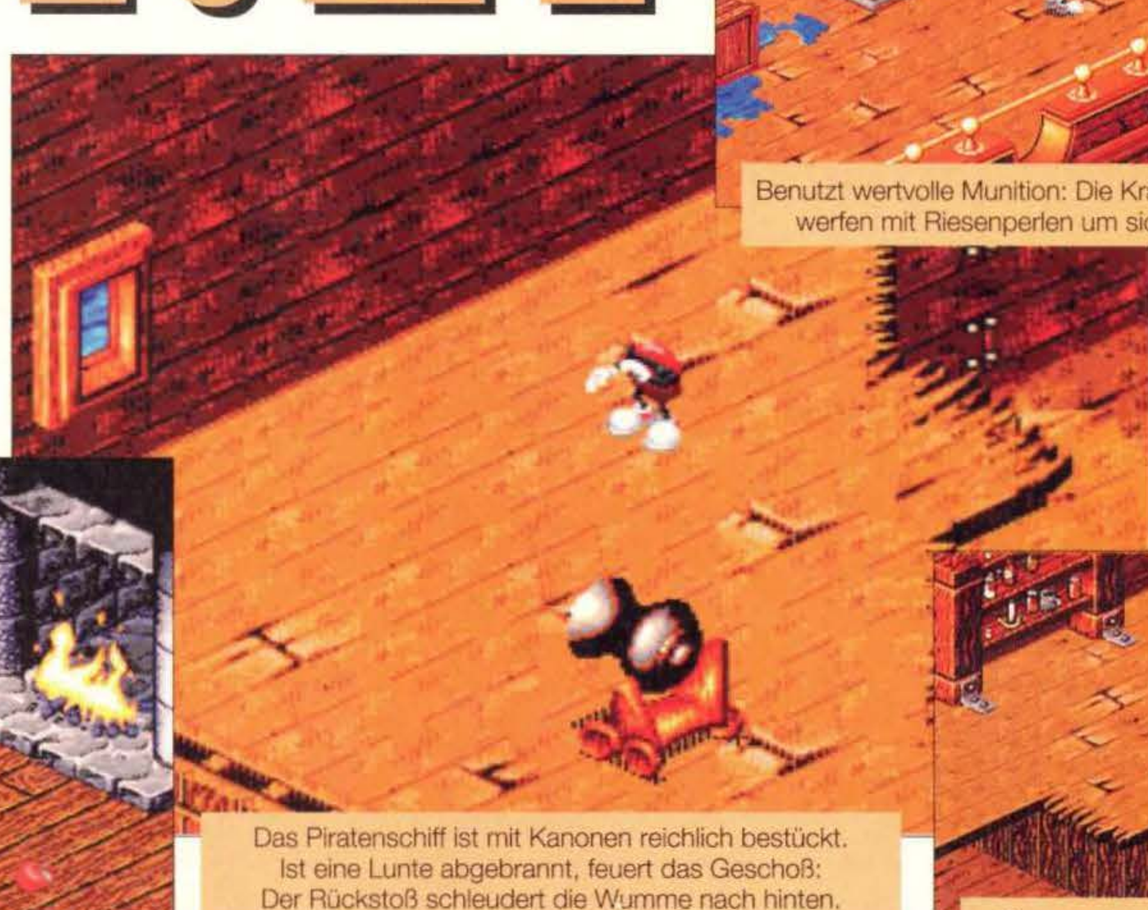
Im Tempel des Todes: Lavaströme und indische Ruinen erinnern an den zweiten Indiana-Jones-Teil.



Eine indische Todes-Sekte sitzt Euch im Nacken: Ihr wählt Weichen und springt über Schutthaufen.

EVERLY LLS


Benutzt wertvolle Munition: Die Krabben werfen mit Riesenperlen um sich.


Das Piratenschiff ist mit Kanonen reichlich bestückt. Ist eine Lunte abgebrannt, feuert das Geschoß: Der Rückstoß schleudert die Wumme nach hinten.


Es spuckt: Als Ihr Euch am Kaminfeuer ein wenig aufwärmt, läßt die Rüstung ihre Axt niedersausen.


Begegnung der übelriechenden Art. Dreiste Socken springen in rüchigen Piratenschuhen durchs Unterdeck.

flug in eine postatomare Einöde. Die roten Münzen sind in verwitterten Sprengstoffdepots gelagert und werden von rücksichtslosen Verwandten bewacht: Die grauen Dark-Future-Spots haben Raketenwerfer geschultert und jagen Euch ballernd durch eine verwüstete Großstadt. Seid Ihr Euer verbitterten Sippschaft entronnen, zischt Ihr auf einem lichtschnellen Raumjäger in den Weltraum und liefert Euch ein hitziges Laserduell mit einem feindlichen Jäger. Nach der Premiere der Space-Opera geht der Star den nächsten Hit an: In den Katakomben eines Spukschlosses dreht Ihr einen Helloween-Horrorstreifen. Während Ihr Kürbisköpfe, Riesenspinnen und Zombies mit Kohlensäure-Beschuß erledigen könnt, halten axtbewehrte Spukrüstungen jeder Attacke stand. Nach der Geisterstunde rüstet sich Spot zum Showdown und übernimmt die Hauptrolle in einem klassischen Dschungel-Abenteuer. Euer Held kraxelt durch einen Lava-überströmten Höllenschlund und mischt in einer Tempel-Ruine einen dreisten Affenstamm auf. Erst nach dem Abspann bucht der Profi den wohlverdienten Urlaub. Verständnisvolle Anhänger verzeihen ihrem gestreßten Idol sporadische Ausraster: Wartet Spot zu lange auf einen Spielerdurchgriff, zückt der Star sein Handy und beschwert sich lautstark




Wer auf dem Weg zur nächsten Luftblasenquelle trödelt, säuft ab.

beim Manager, klebt sich einen künstlichen Schnurrbart unter die Brille oder plärrt im Brunhilden-Kostüm den Walküren-Ritt.

Spot hält Oktober Einzug im Mega-Drive-Beverly-Hills , Umsetzungen für Super Nintendo und 32-Bit-Hardware folgen: Wir wünschen Glück für eine steile Karriere. *rb*

REMAKE

Spots Raumschiff einen entfremdeten X-Wing beim Flug durch den Todesstern-Graben, seinen rundlichen Kontrahenten entlarvt der Fan als schrottigen Tie-Fighter-Verschnitt. Nach seinem Auftritt in den gleichnamigen Science-Fiction-Erfolgen treibt sich Gigers "Alien" in der Cool-Spot-Raumstation herum, die Lorenhatz im Endlevel wurde aus "Indiana Jones And The Temple Of Doom" entnommen. Der Motorrad-Ritt durchs Computernetz erinnert mit linierter Bodenstruktur und blitzenden Datentürmen an Disney-Klassiker "Tron", in dem zum ersten Mal reale Darsteller in gerenderter Computer-Kulisse agierten. Bei so viel Filmgeschichte im Hintergrund kann eigentlich nichts schief gehen: Coolspots witziger Hollywood-Einstieg verspricht Abwechslung. *rb*


Wurde extra aus den schummrigen Science-Fiction-Schockern importiert: Das Cool-Spot-Alien ist zahmer als das Giger-Vorbild.


Auf dem Motorrad durch virtuelle Welten. Spot mimt Disneys Heldenprogramm "Tron".

X-Wing contra Tie-Fighter: Cool Spot wartet nicht auf Lucas' Fortsetzung und tritt schon heute in Hamills Fußstapfen.

32X



32X-Besitzer frohlocken: Pünktlich zum "heißen Herbst" läßt Sega die Highlights aus dem Sack. "Ecco"-Fans freuen sich über ein neues Öko-Spektakel der ungarischen Entwickler, 3D-Prügler rücken sich mit einer "Virtua Fighter"-Umsetzung auf die Polygone.

Anstatt die Fans horizontal scrollender Action-Titel mit Science-Fiction-Kost zu langweilen, vertrauen die "Ecco"-Designer auf friedliche Natur-Kulisse und veredeln ihren ungewöhnlichen Kolibri-Shooter mit Knobeleinlagen. Schummrige Urwaldthemen erinnern an ruhige Meditationsmusik, verträumte Landschaftsoptiken zaubern Euch in die südamerikanische Dschungel-Idylle. Wie sein Kollege Ecco beklagt der winzige Titelheld den urplötzlichen Verlust seiner Sippschaft: Euer Kolibri schwirrt zwischen seinen nektarschlürfenden Geschwistern durch den Blütenwald und will sich gerade über seine Privat-Blume hermachen, als sich auf einmal der Himmel verfinstert. Die düstere Wolkendecke beunruhigt Euren Piepmatz: Nach ausgiebigem Nektartanken zischt Ihr pfeilschnell in den nächsten Level. Kaum habt Ihr das Krisengebiet erreicht, attackieren Euch die ersten Übeltäter: Ein Hornissenschwarm ist in Euer Vogel-Reich eingedrungen und besetzt die lebenswichtigen Blumen. Eure ängstlichen Artgenossen haben längst das Feld geräumt, Euer Held bietet der Insekteninvasion als einziger den Schnabel: Ihr manövriert Euer auf- und abschwirrendes Sprite zum nächsten Kristall und wartet, bis eine Waffenblase aus dem magischen Stein trudelt. Egal ob zielsuchender Energiestrahl, Luftblase oder Samendetonation mit Streuwirkung: Habt Ihr genug Geduld, liefert der schillernde Waffen-Dealer die gewünschte Baller-Option. Habt Ihr Euren Kolibri aufgerüstet, zischt Ihr zur nächsten Blume und verbrutzelt der summenden Meute den Chitin-Panzer. Erst wenn Ihr sämtliche Blüten befreit und ausgiebig Nektar getankt habt, markieren Wegweiser am Levelende den Ausgang. Habt Ihr einen Insektenscharm oder aufgeblähten Käfer erledigt, trudelt eine Waffenblase durch die Luft. Wer vor der Konfrontation mit einer fetten Kröte oder einem riesigen Chamäleon die falsche Waffe einsammelt, hat schlechte Karten: Euer Kolibri macht eine Kehrtwendung und sucht schleunigst nach dem nächsten Kristall. Sind die Invasoren zurückgeschlagen, entschließt Ihr Euch für einen Angriff auf das Hornissen-Empire: Ihr verlaßt Euren Dschungel und sucht in der Fremde nach dem geheimnisumwitter-



Grafikfetischsten haben immer einen Finger auf demPause-Knopf, um Flora und Fauna von "Kolibri" zu bewundern.



Die fette Kröte verwechselt unvorsichtige Kolibris schnell mit Fliegen: Seid Ihr in Reichweite, schnappt sie zu.



Besonders dick: Habt Ihr den Käfer einmal getroffen, bläht er sich auf und nimmt gleich den dreifachen Platz ein.



Ob gezeichnet oder digitalisiert: Die riesigen Skorpione sind flüssig animiert und sehen fast lebensecht aus.



Der Hornissenstaat hat seinen Stützpunkt in der Ruine eines Indianertempels. Im Hintergrund seht Ihr den Treppen-Aufgang zum ehemaligen Opfer-Altar.



In der Tempel-Ruine inszeniert Sega mit Riesen-Gegnern den Showdown. Die Schlange habt Ihr schnell erledigt, die glibbrigen Krabbeltiere (rechts) sind unverwundbar.





Gegner wie fliegende Stachelrochen und drachenähnliche Würmer verschwinden in einer knalligen Detonation.



Euren Kurs bestimmt Ihr selber: Habt Ihr den Wasserfall erreicht, kehrt Ihr wieder um oder taucht nach unten ab.



Der friedliche Schein trügt: Neben dem Wasserfall lauert ein riesiges Chamäleon und fängt Euch mit der Zunge ein.



Hetzjagd durch die Savanne: Den dicken Käfer könnt Ihr erst erledigen, wenn Ihr den Suchstrahl findet.



Klarer Himmel und endlose Weite: In der Ferne macht Ihr die schüchternen Ausläufer Eures Heimatwaldes aus.

ten Hornissenstock. Euer bienengroßer Mini-Vogel ballert sich durch die Sonora, zischt durch ausgedörrte Steppenregionen und irrt durch unterirdische Höhlenkomplexe: Ziehen in den ersten Leveln noch malerische Parallax-Idyllen und verschlungene Urwald-Gewächse vorbei, bewundert Ihr in den Höhlenkomplexen bizarre Felsformationen und gischtschäumende Wasser-Kaskaden. In einem zerfallenem Tempel macht Ihr schließlich das Hornissennest ausfindig. Dämonische Götzenbilder sowie Säulenkorridore verzieren die Indianer-Ruine und bereiten mit ihren schummrigen Chorälen auf einen mystischen Showdown vor.

Riesige Gegnersprites wie Schlangen oder lebensecht animierte Skorpione erledigen Euren Winzhelden meist mit einem Treffer. Insektenschwärme bedrängen Euch mit zahlenmäßiger Überlegenheit. Seid Ihr nicht von einem sichelförmigen Schutzschirm umgeben, wird Euer Sprite im Hornissenschwarm erdrückt: Ein zerrupftes Federkleid trudelt gen Urwaldteppich und fordert zur Paßworteingabe auf. Um der Insektenplage Herr zu werden, ballert Ihr in jedem Level Wespennester von den Bäumen.

Mit Levelüberarbeitung und neuen Gegnerformationen werkelt Sega noch eifrig am letzten Spielspaß-Schliff, ein Zweispielermodus ist außerdem im Gespräch. Technisch läßt bereits unsere frühe Vorabversion kaum Wünsche offen: Grafik und Sound sind stimmungsvoll, die ruhig plätschernden Musikstücke erreichen fast CD-Qualität und kühlen das erhitzte Baller-Gemüt. *rb*



Mehr Kameraperspektiven als im Original: Akira und Jacky prügeln aus Dreiviertelansicht.





Geschwister unter sich: Jacky und Sarah Bryant teilen außer dem Namen viele Specials.



Nach dem Match mit Akira müßt Ihr drei Runden gegen den Roboter Dural kämpfen.

Virtual Showdown

Nach "Virtua Fighter Remix" lädt Sega nun die 32X-Prügler zum Showdown. Bei der Konvertierung auf die schwächere Hardware haben Akira und seine Kollegen weder Beweglichkeit noch Specials eingebüßt: Sämtliche Schläge, Tritte, Kombos und Griffe wurden originalgetreu umgesetzt, alle acht Kämpfer beeindrucken mit komplexem Polygon-Traumkörper: Animation und Steuerung sind flüssig wie eh und je, die Combos gehen flott von der Hand. Action-Mime Pai verdreht ihren Kontrahenten mit fiesen Griffen die Anatomie und verliert nach einem Schlag auf das Kämpfer-Hirn die Kappe, Sarah stellt sich in erotische Siegespositur, und Akira frustriert noch immer mit knallhartem Ellenbogen-Stoß. Meister Lau torkelt volltrunken über den Kampfplatz und raubt seinen Gegnern mit demselben Drehkick den Boden unter den Füßen wie die süße Chinesin. Wolf malträtiert seine Gegner mit fiesen Würfen und schleudert Euch achtlos aus dem Ring. Die Charakterauswahl wurde eins zu eins von der Saturn-Version übernommen, das Optionsmenü erweitert: Ihr wählt aus zusätzlichen Kamerawinkeln die günstigste Perspektive, zur Veränderung der Ringgröße müßt Ihr keinen Cheat mehr eingeben. Wer noch keinen Saturn hat, wartet ungeduldig auf die vorweihnachtliche Veröffentlichung und staunt über die prima Umsetzung: Sogar die Musikthemen der einzelnen Charaktere wurden übernommen und der 32X-Hardware angepaßt. *rb*





Um Akira auf die Matte zu legen, schlagt Ihr zu und steuert in schneller Folge nach hinten.



Habt Ihr den Helikopter vom Himmel geholt, zerschellt er am Boden in seine Einzelteile.



Eiskalt berechnete Spezial-Effekte: In der Höhlenwelt fasziniert Euch der malerische Schneevorhang, der langsam durch eine Gletscherspalte herabrieselt.



AUSFLÜ ROBOT

Während der Saturn seinen feierlichen Einzug hält, arbeiten Segas Programmierer an den letzten 16-Bit-Titel – damit Ihr die alte Generation auch in guter Erinnerung behaltet.



Im Jahr 2049 flieht die Menschheit von der verdreckten Erde ins All und läßt lediglich ein paar Roboter zurück, die den Heimatplaneten wieder säubern sollen. Doch die Putzaktion verläuft nicht planmäßig: Die Androiden-Einheit "Warhead" macht sich selbstständig und befestigt den Planeten zum Militärstützpunkt. Ihr schlüpft in das Exoskelett des "Vectorman" und tretet gegen die Blech-Unholde an.

Ihr verfolgt die Materialschlacht aus der Seitenperspektive: Mit Eurem flüssig animierten Kampf-Roboter schreitet Ihr durch in alle Richtungen scrollende Eis-, Wasser- und Gerüst-Levels, die Euch mit verdrehten Pfaden und Geheimgängen auch geistig fordern. Jeder Level enthält neue Herausforderungen: Ihr schlittert über blanke Eisflächen, sucht Euren Weg durch verwirrende Plattform- und Aufzug-Labyrinthe und ringt mit lähmender Wasserströmung. Nicht nur spielerische, sondern auch perspektivische



Unter Wasser entschärft Ihr verkettete Minen und jagt gleichzeitig Fischroboter

Abwechslung bietet der zweite Level: Ihr steuert Euren Roboter abwechselnd von hinten und aus isometrischer Perspektive über eine Zug-Brücke in schwindelerregender Höhe und weicht mit gut getimten Sprüngen vorbeipfeifenden Geschossen aus. Um Euch den Feldzug nicht zu leicht zu machen, hat "WarHead" mit lästigen Metall-Insekten, protzigen Mechs und semi-intelligenten Geschützen die Wege verbarrikadiert. Gelegentlich stellt sich ein bildschirmfüllender Endgegner zum Kampf: Ein träger Helikopter begräbt Euch im Bombenhagel, ein Arktisvogel und ein Eisbär jagen Euch gemeinsam über rutschige Eisflächen. Einem kletternden Mega-Mech müßt Ihr Fäuste wegballern, damit er den Halt verliert und am Boden zerschellt. Auf dem Weg zu "WarHead" findet Ihr in flimmernden TV-Röhren versteckte Laser- und Bumerang-Geschosse, Energie-Behälter und Extra-Punkte. Besonders interessant sind die Morph-Extras, mit denen sich Euer Roboter in eine hüpfende Bombe, einen rasenden Bohrer oder eine flinke Wasser-Amöbe verwandelt und so auf unerreichte Plattformen und







Als "Vectorman" seid Ihr immer beschäftigt: Ihr duelliert Euch mit gepanzerten Mechs (links), erforscht muffige Labyrinthe (mitte) und kämpft im Schneesturm mit Geschützen.



Vor Parallax-Wolken und im Wind knatternden Fahnen sammelt Euer Held Extra-Energie ein.



Rennt dem Eisvogel entgegen und heizt ihm mit einer Laser-Salve ein. Seid Ihr schnell genug, kann er Euch nicht treffen.



Der Eisbär ist leicht zu besiegen: Wartet auf dem Absatz, bis er vorbeirennt, und ballert ihm hinterher.

G ZUM ER-ZOO



Opfer der Schwerkraft: Nehmt die Pranken des hangelnden Mechs unter Beschuß, um Level 2 zu bewältigen.

in geheime Gänge gelangen könnt. Nebenbei gibt es auch Gags zu entdecken: So jongliert Euer Held z.B. gelangweilt mit seinen Gelenken, wenn Ihr Euch eine Verschnaufpause gönnt. Auch einige Effekt-Spielereien haben die Programmierer aufs Modul gebrannt, um Euch ans Joypad zu locken: Knatternde Fahnen und Wimpel verbreiten eine heroische Stimmung, Parallax-Wolken ziehen gemächlich an Euch vorbei, wirbelnde Flocken und ein rieselnder Schneerutsch zeigen Euch am Ende des 16 Bit-Zeitalters, zu welchen Grafik-FX Segas 16-Bitter fähig ist. Untermalt wird das flotte Jump'n' Shoot von Techno-Stampfbeats, hallenden Synthie-Klängen und klaren Sprach-Samples. *oe*



Als tanzender Bohrer gelangt Ihr zu einer Extra-Schatzkammer.



Ein Außenborder muß her: Mit der Amöbe kommt Ihr unter Wasser schneller vorwärts.

DER TRANS-FORMER

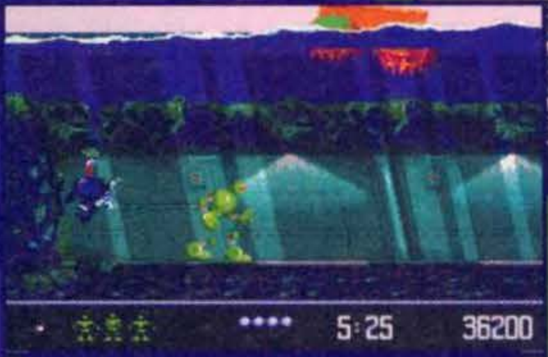
Mittels spezieller Extras verwandelt sich Vectorman: Der Bohrer macht es Euch möglich, bröcklige Levelbausteine zu durchlöchern. Als Bombe rollt Ihr stämmigen Gegner nach, um sie mit einer Bildschirm-erschütternden Explosion zu vernichten. Unter Wasser verwandelt Ihr Euch in eine flinke Amöbe und seid so nicht mehr auf festen Untergrund angewiesen.



Die durchschlagkräftige Bombe kann per Timer oder Knopfdruck gezündet werden.



Laßt Euch vor dem ersten Endgegner links in die Hohle fallen, wo Euch eine zünftige Wumme erwartet.



Zerstört Ihr die Kristall-Kugeln an der Luke, gelangt Ihr in die Gewölbe unter dem Riff.

GEHEIME GÄNGE

"Turrican"-trainierte Zocker suchen die versteckten Passagen von "Vectorman": Schon im ersten Level gibt es rechts oben nach den ersten zwei Plattformen einen unsichtbaren Pfad, der Euch zu einer Bumerang-Waffe führt und Euch die erste Hälfte des Levels überspringen läßt. Im seichten Wasser dürft Ihr Euch auf mehrere Geheimgänge freuen, die Ihr mit einem Schalter öffnen könnt. Dort warten Energie-Tankstellen und Laser-Waffen auf Euch.



Erledigt nach Spielbeginn die beiden Mechs und hüpft eine Plattform weiter: Von dort gelangt Ihr rechts oben auf den unsichtbaren Pfad.

Deutscher Spiele-Veteran auf 32 Bit-Kurs: Softgold

Während sich die Videospielwelt an Polygon-Wettrennen ergötzt, basteln die Entwickler von Softgold an Playstation-Knallern mit fortschrittlichen Spiele-Konzepten und geballter Grafik-Power.



Nach Feierabend zieht Softgold-Entwicklungsleiter Thomas Brockhagen seinen Mitarbeitern mit obskuren Kartentricks das Gehalt aus der Tasche.

Westlich von Düsseldorf liegt Kaarst, ein verschlafenes Dorf in der Größenordnung von Mering. Eine wüste Stahl-Beton-Baustelle fungiert als Orts-Zentrum. Die einzige Attraktion findet Ihr im Industriegebiet: Hier residiert seit den 80er Jahren der deutsche Computerspieleanbieter Softgold und dessen Label Rainbow Arts. Rund 30 Code-Spezialisten und Pixel-Künstler arbeiten hier an neuen Spielen für die kommende Videospiel-Generation. Softgold wurde 1987 gegründet und bietet neben eigenen Entwicklungen seit 1990 auch Fremdprodukte an. PC-Besitzer erfreuen sich an deutschen Versionen der Adventure- und Simulations-Kollektion von LucasArts sowie Spielen aus dem Hause New World Computing ("Might & Magic") oder Nova Logic ("Comanche"). Jetzt nimmt der Software-Riese auch die Konsolen-Welt ins Visier – ein Grund für MAN!AC, die frisch aufgebaute Entwicklungsabteilung unter die Lupe zu nehmen.



Nur der Bart fehlt: Auf dem Indy-Reißbrett wirkt Euer PSX-Held schon recht imposant.

TARGA

Neben einer neuen Super Nintendo-Version von "Targa", das in Japan voraussichtlich unter dem Namen "Rendering Ranger" erscheint, durfte MAN!AC erste Grafiken der Playstation-Version bewundern. Im Gegensatz zum Super Nintendo wird in der PSX-Variante noch mehr auf Details geachtet. So wurde für Euren Helden ein Tonkopf modelliert und in den 3D-Scanner eingelesen, um Bewegung und Drehung noch echter zu gestalten. Der Bart und die Haare werden nachträglich am Computer aufgeklebt. Auch soll das Playstation-Geballer auf herkömmliche Parallax-Ebenen verzichten und dafür "Killer Instinct"-ähnliche 3D-Effekte bieten. In einem Hinterzimmer hat sich übrigens schon ein Programmierer über eine Jaguar-Version Gedanken gemacht: Können sich Softgold- und Atari-Manager einigen, wird das stramme Geballer auch für Raubkatzen-Besitzer erhältlich sein.



Dieser Sternen-Zerstörer wird Euch im Playstation-"Targa" mit seinen MG's einheizen.



Der grauenhafte Spinnen-Boß ist nur an seinem Gehirn verwundbar.



Im bewährten "R-Type"-Stil ballert Ihr Euch um diesen gigantischen Raum-Kreuzer herum.


Andre Bremer fürchtet die MAN!AC-Kamera. Der Alt-Waver kümmert sich um die Programmierung.


Manfred Kremer ist durch seine exzentrische Kleidung auch als "King Rocko Schamoni" bekannt und pinselt für Euch alle Computergrafiken.

wird. Außerdem flirten die Programmierer mit Nintendo's Ultra 64 und dem 3DO-Nachfolger M2, an eine feste Beziehung ist im Augenblick jedoch noch nicht zu denken. Im Inneren des Entwickler-Gebäudes geht's locker zu: Musiker und Sound-Fabrikant teilen ein Zimmer und irritieren sich gegenseitig mit schiefen Tönen und Laser-Getöse; Programmierer und Grafiker basteln an ihren SGI-Workstations, PCs und Amigas C-Listings und Grafik-Elemente zusammen und halten sich in der schwülen Sommer-Hitze mit Insider-Witzen bei Laune. Mit einem Pumuckel-würdigen Grinsen marschiert Projektleiter Thomas Brockhage durch das Schreibtisch- und Computer-Labyrinth und erläutert MAN!AC seine revolutionären Spielkonzepte. Sind die Entwickler nicht gerade damit beschäftigt,

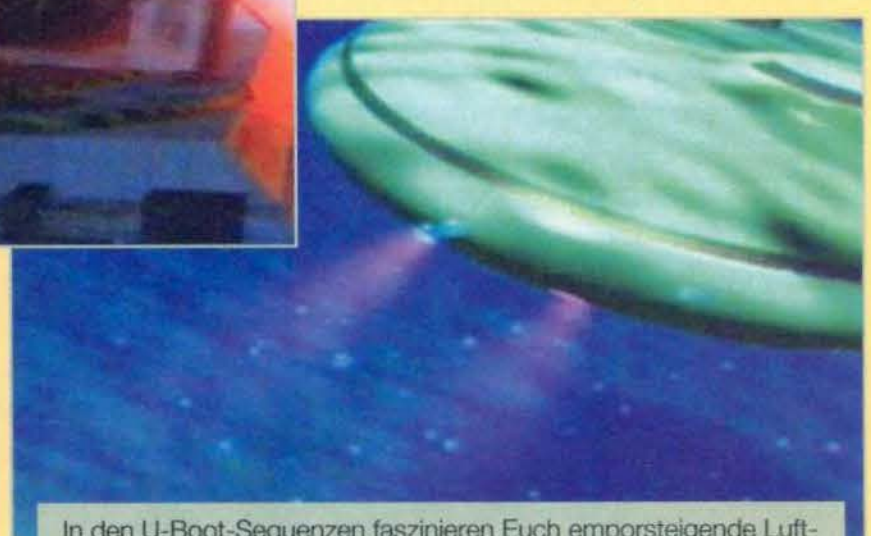
Das Adventure "Aquaspace" entführt Euch in fünf futuristische Städte, die sich im Laufe der Story gegenseitig einäschern. Nur die Unterwasserstadt "Atlantis" entgeht der Zerstörung und bleibt in mystischen Legenden der Menschheit in Erinnerung.


Stefan Kramer komponiert derzeit hämmernde Metal-Rythmen für Targa und dudelt in seiner Freizeit für die "Blues Brothers Revival Band".

WAR INC.

Im Strategie-Epos "War Inc." bekriegen sich in ferner Zukunft fünf Konzerne um die Rohstoffe eines fiktiven Planeten. Jeder Konzern hat sich einem Element wie Wasser oder Luft verschrieben und danach seine Roboter konzipiert: Androiden des Wasser-Konzerns kommen im Meer prächtig voran, haben am Land jedoch arge Probleme. Selbstverständlich dürft Ihr dem Gegner die Einheiten rauben und Eure Mobilität erhöhen. Die Roboter werden programmiert oder Ihr lenkt sie in Echtzeit über die isometrische Planetenoberfläche.


Mit Raketen-Booten nehmt Ihr den Feind aus sicherer Entfernung unter Beschuß.


In den U-Boot-Sequenzen faszinieren Euch emporsteigende Luftblasen und realistische Lichtbrechungen.


Die Science-fiction-Waffen von "War Inc." orientieren sich an authentischen Kampfmaschinen.


Dieser unfreundliche Zeitgenosse wird Euch mit hinterhältigem Streuschuß in die Enge treiben.

Während das Kreativ-Zentrum in Kooperation mit Programmier-Veteran Manfred Trenz noch an seinem letzten 16-Bit-Spektakel "Targa" arbeitet, sind einige Kollegen schon mit 32 Bit-Hämmern betraut: Softgold orientiert sich an fortschrittlichen Plattformen und entwickelt für Playstation, Saturn und PC-CD-ROM, wobei in der Konsolenwelt Sony's 32-Bitter die Grundplattform sein innerhalb der Softgold-Gebäude umzuziehen, arbeiten sie an drei Projekten: Im Brennpunkt steht momentan die Playstation-Version von "Targa". Daneben entsteht das Echtzeit-Strategiespiel "War Inc." und auf dem Papier befinden sich bereits erste Entwürfe für ein PSX-Adventure unter dem Arbeitstitel "Aquaspace", ein Abenteuer um die versunkene Stadt Atlantis. *oe*



Ultra 64: Sparsamer Chip-Bolide

Nintendo macht mobil: Die Spielehersteller freuen sich über die ersten U64-Entwicklungssysteme, wir haben die Infos zur endgültigen Hardware und zum revolutionären Joypad.



Fernab der Spieleindustrie und Fachpresse zeigte der japanische Halbleiter-Riese NEC die erste Ultra-64-Platine – keinen handverlöteten Prototyp, sondern die erste Fließband-Hardware. Wer genau hinsah, erkannte das Datum "15. Juni 1995" knapp über dem Pin-Arrangement des Modul-Ports.

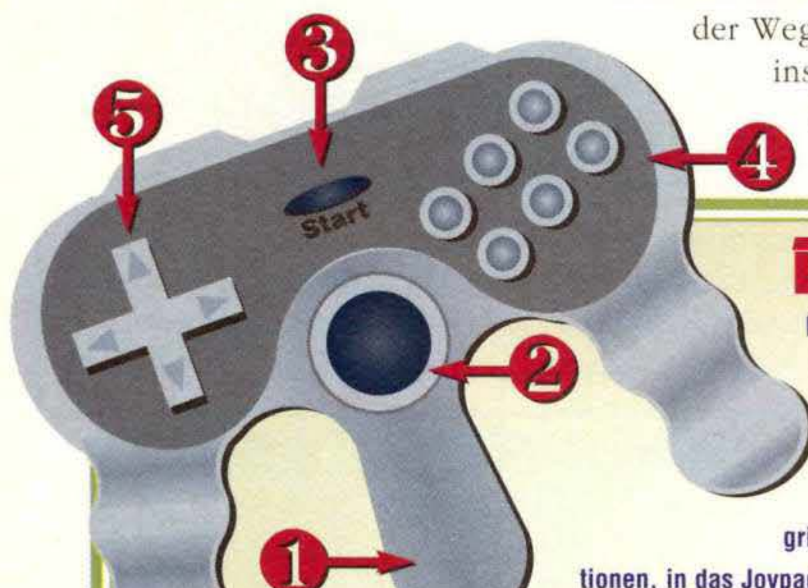
Das könnte bedeuten, daß Nintendo tatsächlich für einen weltweiten Herbst-Launch bereit war und (wie offiziell erklärt) lediglich zugunsten der Spieleproduktion die Erstauslieferung in den USA und Europa verschob. Wie auch immer: Amerikanische Top-Entwickler sitzen bereits hinter ihren U64-Entwicklungskonsolen. Nach dem Urteil eines Programmierers (der wie gewöhnlich ungenannt bleiben möchte), hat Nintendo sein Versprechen eingehalten: Alle Features der Onyx-Arbeitsumgebung (die Nintendo bis vor wenigen Wochen anstatt des Entwicklungssystems anbot), ständen auch dem Ultra 64 zur Verfügung. Gleichzeitig mit der Konsolen-Hardware wurden die ersten Joypads verteilt (siehe Kasten).

Auf dem ersten Blick auffällig ist die geringe Anzahl gewichtiger Bauteile auf der U64-Platine: Die mit knapp 100 MHz getaktete 64-Bit-CPU, der Co-Prozessor (ebenfall 64-Bit-RISC, über 100 MHz Taktfrequenz) und die beiden RAMBUS-Speicherchips – das war's. Das Drumherum ist kaum der Rede wert, die von Nintendo versprochenen "Custom Chips" sind im Co-Prozessor integriert. Die RAMBUS-Speicherchips besitzen außergewöhnlich viele Pins, die den gewaltigen Datenfluß gewährleisten. Dagegen wirken die Pins des Modulschachts spärlich – intern kommuniziert das Ultra 64 rasend schnell, der Weg vom ROM-Modul ins Ultra-64-RAM könnte aber zum Flaschenhals der Hardware werden. Die im Gegensatz zu Segas Saturn sparsame Ausstattung mit verschiedenen Bauteilen, läßt den angekündigten Preis (laut Nintendos Howard Lincoln 250 Dollar inkl. einem Spiel) glaubhaft erscheinen. Auch für künftige Ultra-64-Generationen (die sich für den Endkunden nicht voneinander unterscheiden) ist das übersichtliche Layout von Vorteil: Von nun an kann sich Nintendo auf die vier Hauptbauteile konzentrieren, nach effektiveren Fertigungs- und Produktionsmöglichkeiten suchen und die Kosten schrittweise reduzieren. Daß der Preis der Hardware mit jedem Jahr sinken wird, ist jedenfalls sicher. *wi*

Die angekündigten Spiele

Titel	Hersteller	Genre	*
Ace Driver	Namco	Rennspiel	
Castlevania	Konami	Jump'n'Run/Action	
Cruis'n USA	Williams	Rennspiel	✔
Final Fantasy	Square	Rollenspiel	✔
F. Thomas Baseb.	Acclaim	Sport	✔
Ghouls'n Ghosts	Capcom	Jump'n Run/Action	
Golden Eye	Rare/Nintendo	Filmumsetzung	✔
Ken Griffith Baseb.	Rare/Nintendo	Sport	✔
Killer Instinct 2	Rare/Nintendo	Beat'em Up	✔
Monster Dunk	Mindscape	Sport	✔
Perfect Eleven	Konami	Sport (Fußball)	
Red Baron	Sierra	Flugsimulation	✔
Robotech	Gametek	Action	✔
Stacker	Virgin	Action	✔
Star Wars	LucasArts	Action	
Top Gun: New Adventure	Spectrum Holobyte	Flugsimulation	✔
Turok	Acclaim	Comic-Umsetzung	✔
Ultra Doom	Williams	Action	✔
Ultra Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	
Vampire XDV-7	Paradigm/Nint.	Flugsimulation	✔
Waterworld	Ocean	Filmumsetzung	

* Die mit ✔ gekennzeichneten Spiele wurden vom Hersteller offiziell oder gegenüber MAN!AC bestätigt.



Das Ultra 64-Joypad

Mit seinen beiden Griffen ähnelt das U64-Pad dem Virtual-Boy-Controller, unterscheidet sich von diesem jedoch in einem wichtigen Element: Aus dem Zentrum des Pads ragt ein dritter Griff, dem Steuerknüppel einer PC-Flugsimulation nicht unähnlich. Mit diesem zusätzlichen Stick ❶ integrierte Nintendo eine analoge Steuereinheit, ideal für 3D-Simulationen, in das Joypad. Dies ist ein Novum im Videospielsektor, denn Sega und Sony liefern ihre analogen Controller (Flight Stick bzw. Ne-G-Com) nur als Alternative getrennt von der Hardware aus. Auf unserer Skizze nicht sichtbar ist ein Feuerknopf, den Ihr mit dem Zeigefinger bedient, während der Daumen in einer Mulde ❷ am Ende des Analog-Sticks ruht. Erstmalig verzichtet Nintendo auch auf einen Select-Schalter – der Start-Button ❸ steht damit recht einsam auf dem Verbindungssteg zwischen den beiden Haltegriffen. Davon abgesehen wirkt das Joypad durchdacht, aber konventionell: Prügelspieler freuen sich über die sechs, parallel in zwei Reihen angeordneten Feuerknöpfe ❹. Ganz links findet Ihr wie gewohnt das Steuerkreuz ❺. Wie bereits berichtet, können vier dieser Joypads gleichzeitig an die Ultra-64-Konsole angeschlossen werden.

NEWS

Power Rangers 2

Kaum haben die Teenie-Superhelden den Sprung auf die Kinoleinwand gewagt, liefert Sega das passende Prügelabenteuer fürs Mega Drive.
Habt Ihr Euch im ersten Level mit gewohnten "Final Fight"-Manövern warmgeprügelt, zerstört der Gestaltwandler-Obermotz Ivan Ooze Eure kosmische Machtquelle. Nach der Entthronung reist Euer Förster-Trupp kurzerhand auf den Planeten einer mystischen Amazone. Die steckt Eure Helden in fesche Ninja-Kostüme und schickt Euch in den Urwald. Nach dem Kampf gegen aufdringliches Urwaldgetier regenerieren Eure Helden in einer Zauberhöhle ihre Kräfte. Ihr düst zur Erde zurück und tretet in gigantischen Robot-Vehikeln gegen Ivans monströse Latex-Horden an.



Nach dem ersten Level raubt Ivan den Rangers ihre Kräfte.



Nach dem Comeback steigt Ihr in Eure Godzilla-Mechs.



Wer nicht auf den Verkehr achtet, wird schnell überrollt.

Power Rangers 2, Sega, Mega Drive, Herbst '95 in Deutschland

Marsupilami



Ihr begleitet Euren Schützling auf eine stürmische Seefahrt.

Franquins Comic-Helden Spirou und Fantasio spürten das affenähnliche Tier im palumbischen Dschungel auf. Besonderes Merkmal des frechen Leserlieblings: Sein fast acht Meter langer Leopardenschweif, den das Marsupilami als Waffe, Sprungfeder und dritten Arm einsetzt. Auch in Segas Modul-Umsetzung steht das Schwanz-Phänomen im Vordergrund: Bevor Ihr einen verblödeten Dickhäuter unter Zeitdruck in die Freiheit führen könnt, sammelt Ihr Anleitungen für unterschiedliche Schwanz-Figuren und deformiert Euer wunderbares Anhängsel zum mausförmigen Luftballon, zur Elefantenstiege oder anderen Behelfsmitteln. Wollt Ihr den stupiden Koloß bis zur nächsten Deformation beschäftigen, laßt Ihr eine Frucht liegen: Euer Freund macht es sich wohlig auf seinem dicken Hinterteil bequem und futtert schmatzend drauf los.



Kästchen klären über Eure Schweif-Akrobatik auf.



Im Gebirge legt Ihr Euch mit aggressiven Geißböcken an.

Marsupilami, Sega, Mega Drive, Herbst '95 in Deutschland

Slayer 2: Deathkeep

Rollenspieler mit einer Antipathie gegen japanische Kulleraugen-Abenteuer weichen auf westliche Rollenspielkost von AD&D-Lizenznehmer SSI aus. "Slayer 2: Deathkeep" versetzt Euch wie sein Vorgänger in ein dreidimensionales Mammut-Dungeon. Statt Euren Charakter auf eigene Faust zusammenzubasteln, wählt Ihr zwischen drei vorgegebenen Figuren: Ein Zwergenkämpfer, ein Halbelf und eine fesche Elfenmagierin verwöhnen mit unterschiedlichen Zwischensequenzen und beeinflussen die Story mit persönlichen Vorlieben. Begeisterte "Slayer" in erster Linie Monsterjäger, kommen im zweiten Teil auch Knobler auf ihre Kosten: Ein eiskalter Nekromant residiert in einem rätselüberfüllten Turm und fordert zum Duell im Hohen Norden.



Der Nekromant hetzt Euch seine Untoten auf den Hals.



Wieder werden alle Kämpfe in Echtzeit ausgetragen.



Gespenstische Monster sorgen für gruftiges Flair.

Slayer 2: Deathkeep, SSI, 3DO, ab November in Deutschland

Micro Machines '96

Die Rennspiel-Konkurrenz überschlägt sich mit optischen und akustischen Spielereien, die englischen Codemasters-Designer halten ihre Micro-Machines-Serie bewußt technisch schlicht. Ihr wählt aus 16 abgerissenen Comic-Charakteren Euren Traumfahrer und schlittert alleine oder mit bis zu drei Kumpel über vogelperspektivische Kurse. Während Ihr im "Challenge"-Modus gegen die komplette Meute fahrt, tretet Ihr im "Head to Head"-Rennen nur gegen einen Konkurrenten an. Rutscht einer der beiden Gegner aus dem Blickfeld oder stürzt sein Miniatur-Vehikel in den Abgrund, kassiert der andere einen Bonus. Ihr braust über konventionelle Renstrecken oder an überdimensionalem Mobiliar vorbei: Stifte dienen als Notbrücke, Büroklammern markieren die Strecke.



Charakterwahl: Jeder Teilnehmer fährt das gleiche Vehikel.



Auf dem Tisch behindern Euch riesige Bürotensilien.



Ein Sturz ins Wasser kostet kein Leben, aber Zeit.

Micro Machines '96, Codemasters, Mega Drive, ab Oktober in Deutschland

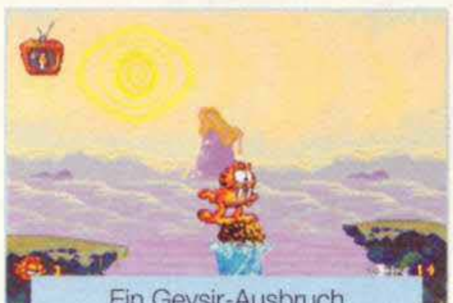
NEWS

Garfield

Fett, faul und gefräßig: So lieben die Fans Jim Davis' träge Pussikatze. In Segas Modul-Umsetzung schiebt Garfield ausnahmsweise keine ruhige Kugel: Der pummelige Kater rollt Felsbrocken durch eine rauhe Steinzeitkulisse und prügelt mit dem Knochen auf schräge Saurier ein. Anstatt der geliebten Lasagne gibt's nur Fischgräten zu mampfen und zu allem Überfluß hat ihm irgendein Scherzbold zwei riesige Eckzähne angepappt: Garfield erlebt sein vielversprechendes Jump'n'Run im Säbelzahntiger-Kostüm. Witzige Rätseleinlagen und furiose Zeichentrick-Optik kümmern den gestressten Comic-Star kaum: Kommt er für wenige Sekunden zu stehen, mimt er mit rausgestreckter Zunge sofort den Halbtoten.


Einen Schlickfall nehmt Ihr über runtertrudelnde Felsen.


Ist ein Felsvorsprung zu hoch, rollt Ihr einen Stein heran.


Ein Geysir-Ausbruch schleudert Euch nach oben

Garfield, Sega, Mega Drive, Herbst '95 in Deutschland

Wing Arms

Bei einer Stippvisite in den Hamburger Sega-Büros durften wir eine 30-Prozent-Version der 3D-Fliegerei "Wing Arms" antesten. Die Umsetzung eines weniger bekannten Sega-Spielautomaten versetzt Euch in das Cockpit eines altertümlichen Propeller-Flugzeugs, das zum Kampf gegen ähnlich konstruierte Gegner antritt.

Auch wenn die Action im Vordergrund steht, kommt der Taktik mehr Bedeutung als bei "Space Harrier" oder "Afterburner" zu. So ist Euer Kurs nicht vorgegeben, sondern Ihr bestimmt, wo's langgeht und heftet Euch den feindlichen Formationen an die Flügel. Schon die frühe Version gefiel durch ein schnuckliges FMV-Intro sowie flotte, wenn auch nicht sonderlich detaillierte 3D-Optiken während des Spiels. Wie die einzelnen Missionen aufgebaut sind (Bodenziele, Flug-Fights, etc.) steht noch nicht fest.



Die einzelnen Flugzeuge werden erläutert


Mehrere Perspektiven sind möglich: Die Cockpit-Sicht...


...als auch der Blickwinkel von hinten stehen parat.

Wing Arms, Sega, Saturn, Winter 95/96 in Deutschland

Theme Park

Nach neun hochgelobten "Theme Park"-Umsetzungen für alle gängigen Systeme basteln sich ab Oktober auch Saturn-Besitzer ihren eigenen Vergnügungspark. Wer einen profitablen Rummel unterhalten will, paßt auf seinen Geldbeutel und zufriedene Kunden auf: Ihr setzt Eintrittspreise fest, kontrolliert die Karussellgeschwindigkeit und konstruiert rasante Achterbahnen. Um Euch von der Spannungskurve Eures Machwerks zu überzeugen, startet Ihr wie im PC-Original eine gerenderte Probefahrt. Wirft Eure Frittenbude nicht mehr genügend Gewinn ab, spart Ihr Salz oder verlegt den Lokus-Verschlag: Die Toilettenbude mieft bis zum Imbiß und verdirbt hungrigen Besuchern den Appetit. Rentiert sich Euer Park, verscherbelt Ihr das Schmuckstück meistbietend und kauft Baugrund für ein noch größeres Vergnügungs-Areal.


Muntere Themen sorgen für ausgelassenes Rummel-Flair.


Alle Parkbesucher haben ein unterschiedliches Ego.


Ohne Wartung klappen die Buden in sich zusammen.

Theme Park, Bullfrog, Saturn, ab Oktober in Deutschland.

Dirt Trax FX

In letzter Minute hat Acclaim die Rechte an Scultpured Softwares "Dirt Trax FX" erworben: Die Polygon-Kurse werden von Nintendos FX2-Chip unterstützt und sollen rasante Motorcross-Rennen mit komplexem Strecken-Design bieten. Während flache 16-Bit-Bahnen die Spannung auf scharfe Kurven beschränken, begeistert "Dirt Trax FX" mit verzwickten Polygon-Konstrukten und fordert mit plastischen Hindernissen selbst alteingesessene Biker auf den Sattel. Wird Euch der Ein-Spieler-Modus trotz 22 unterschiedlicher Kurse und acht Rennfahrer zu langweilig, kramt Ihr den Multi-Player-Adapter raus und ladet ein paar Kumpels ein: Im Acht-Spieler-Modus könnt Ihr alle Charaktere gleichzeitig nutzen. Ungeübte Fahrer brettern vorher über spezielle Trainingskurse. Test folgt in Kürze.



Zahlreiche Hügel fordern viel Fahrgeschick.


Stunteinlagen sollen Spannung garantieren.



Profi-Biker freuen sich auf realistisches Fahrverhalten.

Dirt Trax FX, Acclaim, Super Nintendo, ab November in Deutschland.


SEGA
the GAME is NEVER Over.
Die Feder ist mächtiger als das Schwert
Bye Bye Loser
Mortus
COMIX ZONE
MORTUS?
MEGA DRIVE

SONY DIMENSION



Am meisten Spaß hat man in den 3D-Szenen. Obige zwei Bilder zeigen jeweils einen prächtigen Obermotz, im Groß-Bild jagt Ihr mit Top-Speed durch ein unterirdisches Tunnel-System.

Philosoma

Ballerfans haben heutzutage wenig zu lachen: Traditionelle Shoot'em-Ups verkaufen sich angeblich sehr schlecht, und diesem Vertriebs-Diktat beugen sich die meisten Software-Anbieter. So ist es nicht verwunderlich, daß Sonys hauseigenem Action-Inferno allerorts viel Beachtung beigemessen wird: Genre-Freaks dürsten nach Alien-Formationen, gute Absatzzahlen könnten gar eine Renaissance der totgesagten Spielegattung einläuten.

Im Gegensatz zu vielen öden, horizontal scrollenden Abschnitten machen die Vertikal-Scroller einen besseren Eindruck. Ihr düst nicht nur über flache Landschaften, sondern werdet mit Zoom-Einlagen und großflächigen Gegnern verwöhnt.





Ganz so traditionell gibt sich "Philosoma" jedoch nicht: Alle fünf Levels, die in mehrere, spielerisch grundverschiedene Abschnitte unterteilt sind, setzen sich aus horizontal und vertikal scrollenden sowie neumodischen 3D-Szenen zusammen. Vor Spielbeginn und zwischen den einzelnen Missionen verfolgt Ihr teils recht lange, bildschirmfüllende Animationssequenzen, wie man sie aufwendiger und spektakulärer bislang noch nicht erleben konnte. Allein wegen diesen gerenderten Filmschnipseln muß man "Philosoma" gesehen haben. Sie werten die Atmosphäre ungemein auf und verpassen dem ansonsten wenig innovativen Spiel einen luxuriösen Touch. Dabei wirken die verschiedenen Grafik-Perspektiven und FMV-Sequenzen nicht zusammengeschustert, sondern vermitteln einen homogenen Gesamteindruck.

Diese optische Ausnahmequalität kann die eigentliche Spiele-Grafik nicht halten: Verharren einige Hintergrund-Landschaften gar auf 16-Bit-Niveau, trösten verwandlungsfreudige Endgegner über diesen Lapsus hinweg. Den besten Eindruck hinterlassen aber die 3D-Szenen im Stil der Untergrund-Level von "Total Eclipse": Besonders der Tunnel-Flug in "Phase 3" saugt Euch förmlich in das Röhren-Labyrinth und sorgt für eine unglaublich intensive Spannung. Davon sind die meisten 2D-Spielstufen mit ihren konventionellen und nicht besonders clever formierten Alien-Raumschiffen weit entfernt: Jeder vernünftige 16-Bit-Horizontal- oder Vertikal-Scroller kann ein besseres Feintuning aufweisen.



Horizontale Action: Einige Szenen sind katastrophal (pixelige Zooms, links), manche ganz solide (Mitte) und wieder andere technisch aufwendig (rotierender Zylinder im Hintergrund).

Von den vier aufrüstbaren Waffensystemen kommen nur der Standard-Streuschuß sowie der Rückwärts-Laser sinnvoll zum Einsatz: Selbst mit dieser Simpel-Taktik hat man "Philosoma" dank Continues und Memory-Card auf Stufe "Normal" innerhalb von 90 Minuten durchgezockt. Sei's drum: Ich habe diese Zeit genossen und werde die CD auch in den nächsten Wochen wieder hervorkramen. Erstens will ich mir die sensationellen Computer-Animationen noch ein paar Mal anschauen. Und zweitens halte ich "Philosoma" trotz Kritik für ein gutes, abwechslungsreiches und motivierendes Shoot'em-Up. *mg*

Muster von Flying Arts, Dortmund, Tel: 0231/802084



Eine Spielszene wird in der isometrischen "Zaxxon"-Perspektive gezeigt

ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY
BRD-RELEASE	WINTER 95/96
SPIELSPASS	72%

Special-FX-Shoot'em-Up mit soliden 2D- und grandiosen 3D-Szenen sowie technisch perfekten FMV-Schnipseln.





Charakter-Plausch und Kamerafahrt über die Polygonarena bereiten Euch auf das Anime-Scharmützel vor.



Der Weg zum Sieg ist beschwerlich: Bevor Ihr den Abspann seht, wollen 20 Kollegen auf die Matte gelegt werden.



Das JPEG-Zeichentrick-Intro und zünftige Kameraschwenks sorgen für actiongeladenes "Dragon Ball"-Flair.











Dragon Ball Z

Als erfolgreichster Prügel-Anime wurde "Dragon Ball Z" mehrmals für Mega Drive und Super Nintendo umgesetzt. Von "Street Fighter"- und Neo-Geo-Spielern verlacht, begeistern sich auch hierzulande Nippon-Fetischisten für die eigentümlichen Beat'em'-Versionen der japanischen Kultserie. Wie in den 16-Bit-Vorgängern richten die Designer das Augenmerk nicht auf spielerische Ausgewogenheit und "Street Fighter"-Taktik, sondern stimmungsvolle Anime-Optik. Sämtliche Helden beeindrucken mit TV-reifer Animation, Schlag-Repertoire und Special-Moves orientieren sich am Serien-Vorbild. Leider geht der optische-Rausch auf Kosten der Spielbarkeit: die Anime-Specials sind für die Modul-Konvertierung ungeeignet und provozieren neben unfairer Kollisionsabfrage schwammige Trefferplazierung und panischen Schlagabtausch. Das taktische Element beschränkt sich auf eine Power-Leiste für Spezialattacken mit magischer Chi-Basis: Wer permanent mit Feuerbällen um sich schmeißt, ist geistig und physisch schnell am Ende, in Gelegenheitspausen regeneriert Euer grölendes Sprite mit glühender Aura die eingebüßte Energie wieder. Wird eine direkte Konfrontation zu riskant, zischt Ihr mit wehender Anime-Mähne in die Luft und bombardiert Euren Kontrahenten mit Feuerballsalven.

Wer auf japanische Exoten steht, freut sich über 20 abgefahrene Anime-Charaktere, ein Serien-Intro und comicgerechte Bewegungen. Gediegene Prügler sehen den Titel als witzigen Pausenfüller, vermissen aber Kombos und verzwickte Pad-Kommandos. *rb*

Muster von Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084



ab 12 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	BANDAI
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	60%

Japanische Kultserie als Anime-Prügler: Wegen Innovationsarmut und hektischer Steuerung nur für Fans geeignet.

Ground Stroke

Die erste Tennissimulation für die Playstation schließt sich dem 3D-Trend an: Statt schnuckliger Japano-Sprites tummeln sich schlanke Polygon-Sportler auf dem virtuellen Tennis-Court, den Ihr aus vielerlei Perspektiven betrachten könnt. Zur Wahl stehen vier männliche und vier weibliche Tenniscracks, die dezent an real existierende Filzball-Millionäre erinnern. Leider hielten es die Entwickler nicht für nötig, verschiedene Spielmodi anzubieten. Freundschaftspartien und sonst nix: Ein bis zwei Spieler zeigen ihre Tenniskünste im Einzel bzw. Doppel.

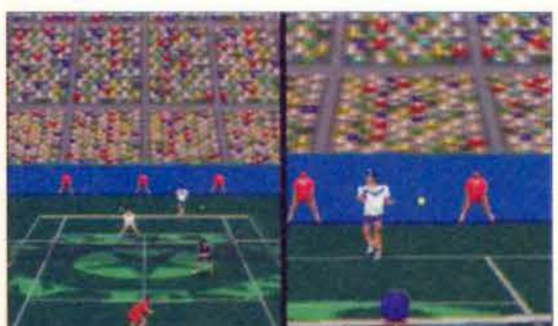
Hat man sich mit den Minimal-Optionen abgefunden, winkt auf dem Court die nächste Enttäuschung. Einige Schlag-Animationen sehen zwar ganz ordentlich aus, insgesamt wirken die Tennisspieler aber recht unbeholfen – vom tristen Stadion-Ambiente ganz zu schweigen. Daß man den Sichtwinkel beinahe beliebig einstellen kann, ist witzlos, denn zum Spielen wählt Ihr sowieso die traditionelle Perspektive von schräg oben. Auch die optionalen Split-Screen-Modi erweisen sich als gnadenlos unübersichtlich.

Insgesamt kann die bescheidene Qualität der Polygon-Optik nicht annähernd über die spielerischen Mängel hinwegtäuschen. Die Motivation der Entwickler hat gerade noch für eine hausbackene Steuerung mit unverzichtbaren Standard-Schlägen gereicht, jeglicher "Luxus", ob grafisch oder inhaltlich, wurde ignoriert. Man muß schon ein unverbesserlicher Polygon- oder Playstation-Freak sein, um "Ground Stroke" allen Ernstes guten 16-Bit-Tennisspielen vorzuziehen – Wir hoffen auf "V-Tennis" von Tonkin House. *mg*

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel: 0231/802084



Der Tennis-Court dreht und zoomt nach Euren persönlichen Wünschen. Dabei erweisen sich die meisten...



...Sichtwinkel (so auch dieser vertikale Split-Screen-Modus) als viel zu unübersichtlich.



ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SPS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	54%

Belangloses Tennisspiel mit biederer Polygon-Optik: Trostloser Sound, kaum Features, mäßiger Spielwitz.









SONY DIMENSION



Grundsätzlich könnt Ihr zwischen verschiedenen Perspektiven wählen, doch der Computer...



...zoomt auch je nach Spielsituation automatisch näher ran oder weiter weg.



Nix verstehen: Leider sind die meisten Menüs komplett in Japanisch. Dennoch haben wir Michael Rummenigge von den Red Diamonds entdeckt.



Bei speziellen Situationen wird rangezoomt: Links erhält ein notorischer Treter die verdiente rote Karte, rechts führt ein Ballkünstler gerade einen Elfmeter aus.

Winning Eleven

Obwohl Konami die meisten 32-Bit-Spiele parallel für Playstation und Saturn entwickelt, werden reine Polygon-Titel ("Winning Eleven", eine Baseball-Simulation sowie ein 3D-"Gradius") aus technischen Gründen exklusiv für die Sony-Konsole auf den Markt kommen.

Konami wagt den Sprung ins 3D-Zeitalter und präsentiert als erste Firma ein konsequentes Polygon-Fußball. Anders als bei vielen Konkurrenz-Produkten werden nicht nur Spielfeld und Tribünen auf Vektor-Basis dargestellt, alle Spieler laufen als mit Texturen verkleidete Polygon-Kicker durch die Gegend. Das Resultat sind absolut flüssig animierte Ballzauberer, die stufenlos heranzoomen und optisch so elegant wie nie zuvor ihre Kunststücke vollführen. Nicht einmal "FIFA Soccer" auf dem 3DO kann sich grafisch mit dieser Polygon-Pracht messen.

Leider offenbart der Japan-Import nicht alle Features und Finessen, da sämtliche Menüs auf Japanisch zu bewundern sind. Fest steht aber, daß leider nur zwei Spieler gleichzeitig ans Joypad dürfen und alle 14 Teams der J-League mit Original-Logos sowie zwei All-Star-Mannschaften zur Verfügung stehen. Diese treten entweder zum Freundschaftsmatch an, spielen den Hyper-Cup aus oder ermitteln den Liga-Meister. Die nötigen Korrekturen bei der Aufstellung und der taktischen Marschroute erfordern nur ein paar Joypad-Kommandos, dasselbe gilt für Auswechslungen während eines Matches.

Auf dem Platz flößt der Schiedsrichter mit gelben und roten Karten Respekt ein, während ein japanischer Kommentator ständig zum jeweiligen Spielgeschehen plappert. Elfmeter werden ebenso gepfiffen wie Einwürfe, Eckbälle und Freistöße. Wenn man sich das Geschehen von weiter weg betrachtet, sieht "Winning Eleven" fast wie die japanisch untertitelte Live-Übertragung einer Bundesliga-Partie aus. Die optischen Glanzpunkte werden spielerisch jedoch nicht ganz erreicht. Das hauseigene "International Superstar Soccer" fürs Super Nintendo hat in dieser Hinsicht mehr auf dem Kasten. Es bietet Steuer-technisch mehr Feinheiten und wirkt insgesamt packender als die Polygon-Variante.

Dennoch ist "Winning Eleven" ein gutes, rundum professionelles Sportspiel, das man alleine wegen der Optik einmal näher betrachten sollte. Vielleicht nützt Konami die Zeit bis zur deutschen PAL-Version und ergänzt das bereits hochwertige Produkt beispielsweise um einen Multi-Player-Modus oder optimiert die Steuerung. Alles in allem ist Konami der Einstieg in die 32-Bit-Sportarena prima gelungen, und der japanische Konzern wird seinem Ruf als innovativer Qualitäts-Entwickler nach einer kleinen Durststrecke wieder gerecht. *mg*

Muster von Flying Arts, Dortmund. Tel: 0231/802084



Beim Eckball nehmen die Kicker ihre entsprechenden Positionen ein und warten auf die gezielte Hereingabe des Schützen.



Wer's gerne übersichtlich hat, wählt die Weit-weg-Perspektive und sieht so einen Großteil des Spielfeldes.

ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	NOVEMBER
SPIELSPASS	74%

Packendes Action-Fußball mit glänzend animierten Polygon-Kickern und japanischem Live-Kommentator.

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Actraiser 2	dt	79.00
Addams Family Values	**dt**	**129.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Ardy Lightfoot	dt	79.00
Art of Fighting	nl	99.00
Asterix & Obelix	**dt**	**129.00**
Batman and Robin	dt	139.00
Batman Forever	**dt**	**119.00**
Beauty and the Beast	dt	109.00
Big Sky Trooper	**dt**	**114.00**
Bomberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Captain Commando	dt	114.00
Casper	dt	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Clay Fighter	dt	111.00
Cut Throat Island	**dt**	**114.00**
Demolition Man	**dt**	**109.00**
Demons Crest	dt	129.00
Dirt Racer FX	dt	119.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**129.00**
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Earth Worm Jim	dt	99.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
F1 Championship	dt	99.00
Flintstones	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Foreman f.r. Boxing	dt	114.00
Frank T. Big Hurt B.	**dt**	**114.00**
Green Latern	**dt**	**119.00**
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Int.Superstar Soccer	dt	119.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	119.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	119.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Justice League	dt	119.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	109.00
Killer Instinct	**dt**	**139.00**
Legend	dt	99.00
Lion King (24 Meg)	dt	109.00
Lost Vikings 2	**dt**	**99.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00
Mario Andretti Rac.	**dt**	**109.00**
Mario Basler Soccer	dt	109.00
Mario World 2	**dt**	**109.00**
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**109.00**
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Metal Marines	dt	129.00
Mickey & Minnie	**dt**	**139.00**
Mickey Mania	dt	99.00
Mr. Tuff	**dt**	**109.00**
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 95	dt	129.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterback '96	**dt**	**114.00**
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	113.00
Operation Starfish	dt	129.00
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**119.00**
Porky Pig's H.Hol.	**dt**	**119.00**
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	129.00
Punch Out!	dt	109.00
Push Over	dt	99.00
Putty Squad	dt	119.00
Rap Jam	us	119.00
Realm	dt	119.00
Revolution X	**dt**	**114.00**
Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Scooby Doo	**dt**	**114.00**
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	89.00
Soul Blazer	dt	109.00
Spawn	dt	114.00
Spider-Man Venom	dt	114.00
Star Trek:Deep Space	**dt**	**124.00**
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**109.00**
Star Trek:Fleet Aca.	**dt**	**109.00**
Star Wars 3	dt	99.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Game Boy & DK	dt	149.00
S.Streetfighter 2	dt	129.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Total Football	**dt**	**129.00**
Troy Aikman Football	dt	119.00
Turrican 2	**dt**	**119.00**
Unirally	dt	109.00
Urban Strike	dt	119.00
Utopia	dt	115.00
Virtual Soccer	dt	99.00
Vortex	dt	124.00
Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
World Heroes	nl	99.00
World Masters Golf	dt	109.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**114.00**
Zelda-Link t.t. Past	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Titel		Preis
Blackhawk	dt	69.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Kick Off 3	dt	59.00
Lemmings	dt	69.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**69.00**
Mario Kart Classic	**dt**	**69.00**
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Metroid	dt	69.00
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Rise of the Robots	**dt**	**49.00**
Sink or Swim	dt	59.00
Sparkster	dt	49.00
Star Wing	dt	39.00
Stargate	dt	49.00
Street Racer	dt	49.00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
Syndicate	dt	49.00
Tazmania	dt	39.00
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00
World Cup USA '94	uk	59.00

Super NES-Zubehör

Titel		Preis
6 Button Pro Joypad	dt	19.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Pro Pad 2 SV-339	**dt**	**36.00**
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Ada.	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Titel		Preis
Alleyway	dt	49.00
Asterix & Obelix	**dt**	**59.00**
Batman Forever	dt	59.00
Battletoads DD	dt	55.00
BC Kid 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
Earth Worm Jim	dt	64.00
European Golf	dt	59.00
Foreman f.r. Boxing	dt	59.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
John Madden 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 3	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
NBA Jam Tournament	dt	64.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**64.00**
Pac in Time	dt	54.00
Pack Panic	dt	45.00
Pinball Deluxe	dt	49.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Primal Rage	**dt**	**59.00**
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	**dt**	**49.00**
Solitaire Fun Pak	dt	49.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris	dt	45.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
Waterworld	dt	59.00
Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	65.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel		Preis
Fifa Soccer	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Titel		Preis
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy gelb	dt	109.00
Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy weiß	dt	109.00
Game Boy grün	dt	109.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
Addams Family Values	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	99.00
Aero the Acrobat 2	dt	109.00
Asterix 2 Power o.t.	dt	99.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Batman Forever	**dt**	**114.00**
Beavis and Butthead	dt	99.00
Bloodshot	dt	69.00
Bram Stocker Dracula	dt	89.00
Bubble & Squeak	dt	79.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Ret.o.Superm	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dino Dini Soccer	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**89.00**
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Foreman For Real	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Impossible Mission	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
J.Madden Football 96	**dt**	**89.00**
Judge Dredd	dt	109.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Lemmings 2	dt	69.00
Light Crusader	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Mask	dt	109.00
Mega SWIV	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz	dt	79.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	119.00
NBA Live 95	dt	69.00
NBA Live 96	**dt**	**89.00**
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	**dt**	**99.00**
NHLPA Hockey '95	dt	69.00
Page Master	dt	109.00
Sampres Tennis 96	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.t.Dark Wa.	dt	79.00
Primal Rage	**dt**	**109.00**
Punischer	dt	109.00
Putty Squad	dt	109.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Road Runner	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skeleton Krew	dt	89.00
Slam Masters	dt	129.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Men	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	99.00
Tazmania 2	dt	109.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Urban Strike	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	**dt**	**99.00**
Wonder Boy 3	dt	99.00
World Cham. Soccer 2	dt	69.00
World Class Soccer	dt	109.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**114.00**
X-Men 2	dt	99.00
Zero the Kamikaze	dt	109.00

Mega Drive-Sonderangebote

Titel		Preis
Ballz	dt	39.00
Bubsy 2	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**59.00**
Ottifants	dt	29.00
Pack Panic	dt	59.00
Pele Soccer 2	dt	49.00
Pitfall!	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Puggsy	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Toughman Boxing	**dt**	**49.00**
Ultimate Soccer	dt	39.00
Unneces.Roughness 95	dt	55.00
Winter Olympics	dt	49.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

Titel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	65.00
Fighter Joypad LMP	dt	19.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Tecno 183 Joypad	dt	23.00

MEGA-CD

Titel		Preis
attle Frenzy	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fahrenheit	dt	109.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	**dt**	**99.00**
Formula 1 Racing	dt	109.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	74.00
Schlümpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Supreme Warrior	dt	89.00
Surgical Strike	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Titel		Preis
Batman Returns	dt	39.00
Bill Walsh Football	dt	39.00
Make m.Video:Kris K.	dt	29.00
NHLPA Hockey '94	dt	39.00
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Wolfchild	dt	29.00

Sega 32X

Titel		Preis
Batman Forever	dt	124.00
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Corpse Killer	dt	135.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Judge Dredd	dt	124.00
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Mother Base	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
Primal Rage	dt	109.00
Revolution X	dt	124.00
Slam City (CD)	dt	129.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Stellar Assault	dt	119.00
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	99.00
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestle. Arrcade	dt	124.00

Mega Drive 32X

Zubehör

Titel		Preis
Mega Drive 32X	dt	379.00
MD 32X & Star Wars	dt	469.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Panasonic 3DO

Titel		Preis
3D Atlas	dt	129.00
Alone in the Dark 2	dt	89.00
Animals	dt	119.00
Casper	dt	99.00
Clayfighter 2	**dt**	**99.00**
Corpse Killer	uk	109.00
Creature Shock	**dt**	**94.00**
Cyberia	**dt**	**99.00**
Deathkeep	dt	89.00
Descent	**dt**	**99.00**
Dragon Lore	dt	89.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Flashback	dt	89.00
Flying Nightmares	uk	99.00
Iron Angel	us	86.00
Kingdom:Far Reaches	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Primal Rage	**dt**	**99.00**
Rebel Assault	dt	79.00
Return Fire	dt	89.00
Road Rash	dt	99.00
Samurai Showdown	uk	89.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	79.00
Slam 'N Jam '95	uk	129.00
Slayer	dt	94.00
Space Hulk	uk	89.00
Supreme Warrior	uk	109.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Waterworld Action	dt	99.00
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**

3-DO-Sonderangebote

Titel		Preis
3-Do Sampler	**dt**	**14.00**
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Cridders	uk	69.00
Soccer Kid	uk	39.00

3-DO-Zubehör

Titel		Preis
Goldstar 3-Do+Spiel	dt	749.00
3-Do FZ-10 + Starb.	**dt**	**669.00**

JAGUAR

Titel		Preis
Alien vs. Predator	dt	99.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Burnout	dt	119.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Dactyl Joust	dt	109.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flashback	uk	119.00
Flip Out	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Kasumi Ninja	dt	99.00
Legions o.t. Undead	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	119.00
Primal Rage (CD)	dt	89.00
Robinson Requiem CD	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
W.Men Jump + 4Player	uk	139.00

Jaguar-Sonderangebote

Titel		Preis
Soul Star (CD)	dt	0

Jaguar-Zubehör

Titel		Preis
Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	289.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

Titel		Preis
AD&D Forgotten Realm	dt	94.00
Aftermath	dt	94.00
Air Combat	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Assault Rigge	dt	89.00
Baseball (Konami)	**dt**	**99.00**
Toh Shin Den	**dt**	**84.00**
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
D's Dining Table	dt	94.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Golf 3D (Konami)	dt	99.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Jumping Flash	dt	89.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
Basketball 3D	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Novastorm	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Philosoma	dt	89.00
Primal Rage	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	**dt**	**89.00**
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	94.00
Slayer	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
Theme Park	dt	89.00
Track & Field	**dt**	**99.00**
Twisted Metal	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wipe out	dt	89.00
WWF Arcade	dt	94.00

Sony PSX-Zubehör

Titel		Preis
Action Replay PSX	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
Sony Playstation	dt	579.00
Playstation + 1Spiel	**dt**	**639.00**

Saturn

Titel		Preis
Aaron vs Ruth	dt	89.00
Action Replay Saturn	**dt**	**99.00**
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Bug	**dt**	**109.00**
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyberia	**dt**	**94.00**
Daytona USA	dt	109.00
Descent	dt	94.00
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Impossible Mission	dt	94.00
Konami Soccer	**dt**	**99.00**
Myst (kompl. dt)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**94.00**
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	**dt**	**89.00**
Panzer Dragoon	**dt**	**109.00**
Panzergeneral	**dt**	**89.00**
Parodius	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	**dt**	**89.00**
Overkill	dt	99.00
Raven Project	dt	89.00
Rayman	**dt**	**94.00**
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Shinobi X	dt	99.00
Street Racer	dt	94.00
Streetfighter Movie	**dt**	**94.00**
Theme Park	dt	89.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fight 2 Remix	**dt**	**65.00**
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Waterworld	dt	94.00
Worms	dt	94.00

Saturn-Zubehör

Titel		Preis
6 Button Joypad	**dt**	**39.00**
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Universal Adaptor	dt	69.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	1049.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	729.00
Universal Adaptor	dt	69.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! *Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

PLANET SATURN



Im Nahkampf zeigt ein Bodenraster die genaue Distanz zum Gegner, die Energiebalken geben Aufschluß über Euren Gesundheitszustand.





Nach Ende des Zuges zeigt ein Kameraschwenk Eure Aktion. Andere Figuren und hinderliches Mauerwerk werden ausgeblendet.





Riglord Saga

SATURN

Prügelhelden und Hüpf-Sprites steigen um auf 3D: Das Saturn-Spektakel "Riglordsaga" von Microcabin soll auch fernöstliche Rollen- und Strategiespiele um die virtuelle Dimension erweitern. Wer um den nippon-typischen Niedlichfaktor bangt und westliche Dungeon-Hatz erwartet, atmet auf: Anstatt die "Shining Force"-Welt mit verpixelten Digi-Helden zu bevölkern, pflegte Microcabin japanische Kulleraugen-Tradition und bastelte mit Polygonen, Gouraud-Shading und Texturen dreidimensionale Anime-Figuren. Auch der Untergrund wird filigran in Echtzeit berechnet und bereichert den Strategietitel um plastische Geländeformationen. Räumliche Mißverständnisse gehören der Vergangenheit an: Hügel, Mauern und Pflanzenbewuchs trennen Freund und Feind in eindeutiger Tabletop-Tradition. Eure Charaktere kraxeln auf bewaldete Hügel, verbergen sich hinter geöffneten Portalflügeln oder bretzeln ihrem Kontrahenten über Hindernisse hinweg Zaubersprüche und Pfeile auf den Pelz. Blockieren Bewaldung oder Gebäude Euer Sichtfeld, wählt Ihr den günstigsten Blickwinkel und blendet ein Bodenraster ein. Habt Ihr Eure Wunschansicht gefunden, zieht Ihr in beliebiger Folge Eure Charaktere. Den maximalen Bewegungsradius erkennt Ihr an helleren Bodenfeldern, unterschiedliche Angriffsformen und Zaubersprüche werden nach Zugende in rotierenden Menükästen angewählt: Wollt Ihr mit Kick-Kombos oder flammenden Pfeilen zuschlagen, müßt Ihr dem Helden diese Spezialattacken nach dem Levelaufstieg zuordnen.

Gegenüber gradlinigeren Strategietiteln bekommt Ihr den japanischen Menüwust erst nach langer "Try and Error"-Phase in den Griff. Wer das Sprachproblem verschmerzen und auf die Hintergrundgeschichte verzichten kann, startet mit dem technisch innovativen Titel in die nächste Strategie-Generation durch. Unverwüstliche Freaks ordern beim Nippon-Experten Zapp Games in Mainz (06131/230492). Der Rest wartet auf eine US- oder PAL-Version: Die eingedeutschte Fassung ist für Frühjahr '96 im Gespräch. *rb*





Echtzeit-Heroen

Mit "Riglord Saga" haben die Anime-Helden den Sprung in die nächste Generation geschafft. Ihre einzigartigen Charaktere wollen die Japaner auch in dreidimensionalen Welten nicht missen. Westliche 3D-Rollenspiele können trotz solidem Verlies-Flair weder mit dem Charme noch Tiefgang japanischer RPG-Epen konkurrieren: Die "Riglordsaga"-Kämpen bleiben dem Anime-Stil treu, haben das 2D-Gewand aber gegen pummelige Echtzeitkörper und gerenderte Portraits ausgetauscht.





Nach der Befreiung aus einem muffigen Kerker prügelt Euer Held mit magischen Spezialattacken auf die Monster los.



Keine Handlung außerhalb der Strategie-Szenarien: Auch Schatzkammern werden im Kampfgetümmel gefilzt.







Im Vergleich zu der farblosen Original-Optik (Bild rechts oben) sehen die modernen Kurse zwar besser aus, reißen aber dennoch keinen Renn-Freak aus dem Cockpit.

Race Drivin'

SATURN

Wie schnell doch die Zeit vergeht: Kaum fünf Jahre ist es her, daß Atari mit "Hard Drivin'" und dem Nachfolger "Race Drivin'" die mit Abstand coolsten 3D-Rennspektakel in den Spielhallen vorstellte. Heute mutet die originalgetreue Umsetzung für den Saturn wie ein Relikt aus dem letzten Konsolen-Jahrhundert an. Die einfarbigen Strecken wirken gegenüber "Daytona USA" und "Ridge Racer" so lachhaft wie Opas putziges Schwarz-Weiß-TV im Vergleich mit einem modernen LCD-Großbild-Projektor.

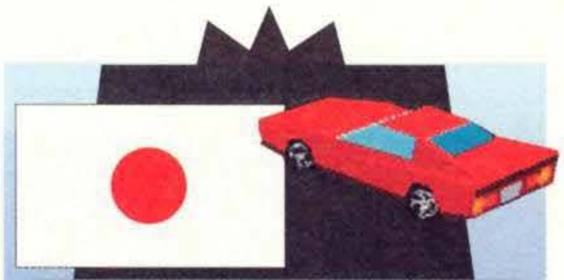
Daß hinter der erschreckend lahmen und öden Optik durchaus eine spielbare Rennsimulation steckt, in der nicht Vollgas, sondern taktisches Fahren zählt, interessiert dabei kaum noch. Selbst die achtfache Auto- und dreifache Streckenauswahl (inklusive einem Stunt-Track mit Looping und Sprungschanzen) erntet nur mitleidiges Lächeln. Darf man angesichts der geschilderten Authentizität noch Milde walten lassen, verdient der hinzuprogrammierte "Real"-Modus harschere Kritik. Hier hätten die Programmierer die 32-Bit-Muskeln spielen lassen können, doch die Texturen-Optiken auf drei zusätzlichen Rundkursen sind weder besonders detailliert, noch huschen die Polygone aufregend schnell über den Bildschirm.

Operation mißlungen, Patient röchelt: Oldie-Freaks mögen dem Original-"Race Drivin'" einen gewissen Charme zusprechen, der Rest blickt gnädig über das mißglückte 3D-Revival hinweg. Etwas mehr Klasse darf man sich von "Virtua Racing" erwarten, das ebenfalls von Time Warner für den Saturn kommt. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/556140



Das ist neu: Wer will, kann auch mit einem Laster durch die triste Polygon-Gegend fahren.



ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TIME WARNER
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	45%

Es war einmal...
Authentische Umsetzung eines 3D-Rennspieloldies mit lascher Neuzeit-Fassung.









Euer Held prügelt mit einem Stummelschwert drauf los: Die geringe Schlagweite kostet Euch viele Treffer.

Shining Wisdom

Mit "Riglord Saga" beschäftigt Sega die NIppon-Strategen, "Shining Wisdom" soll die Adventure-Nische füllen und vor dem Ultra-64-Release "Zelda"-Fans abwerben. Nicht nur der Pummel-Held erinnert an das berühmte Spitzohr: Trotz gerenderter Sprites ist die Grafik eher schlicht, das Augenmerk wurde auf Spielbarkeit sowie Umfang gelegt. Nach einem bunten Vorspann krabbelt Euer rotschopfiger Held aus den Federn und hält morgendlichen Begrüßungsplausch mit den Großeltern.

Habt Ihr im Item-Menü allen drei Tasten einen Gegenstand zugeordnet, lehrt Euch Opa seine Spurttechnik: Ihr drückt möglichst schnell den Laufknopf und steuert Euer Sprite in die gewünschte Richtung, eine Anzeige am oberen Bildschirmrand zeigt den aktuellen Geschwindigkeits-Level. Erst wenn Ihr Eure Kondition versbessert und Großpapa über den Haufen gerannt habt, könnt Ihr Euer Heim verlassen und in den umliegenden Wäldern und Verliesen auf Monsterjagd gehen. Informationen findet Ihr in idyllischen Ansiedlungen. Die hilfsbereiten Dorfbewohner sprechen leider weder englisch noch deutsch und lassen nur knallharten Nippon-Knoblern eine Lösungs-Chance. Eine Wertung wäre deshalb unfair – zumal die Spieloptik nur selten 16-Bit-Niveau überschreitet. Wer's dennoch versuchen will, bestellt bei Zapp Games in Mainz (06131/230492). ***rb***



32-Bit-gerechte Grafiken gibt's nur im zuckersüßen Vorspann und im gerenderten Titelbild zu sehen.



Sprachbarriere: Der freundliche Herr gegenüber schwatzt eifrig auf Euch ein. Leider versteht Ihr kein Wort.

NINTENDO NATION

Echtzeit-Gerangele

Die Epoche der Zufallsbegegnungen ist vorbei: Erschrak der "Final Fantasy"-Recke über plötzliche Monster-Attacken fast zu Tode, sehen die "Chrono Trigger"-Helden ihre Gegner bereits auf Distanz: Sämtliche Monster und Obermotze ziehen in Adventure-Tradition durchs Terrain, im Kampf wird eine Menüleiste eingeblendet: Die Perspektive wird beibehalten, Eure Charaktere stürmen in typischer "Secret of Mana"-Animation auf die Gegner zu. Ihr zückt Eure Waffe, kramt nach einem Gegenstand, rezitiert eine Zauberformel oder setzt zu einer vernichtenden Kombo an: Zwei oder alle drei Charaktere kombinieren mystische Spezialtechniken und schlagen die Kontrahenten mit vereinter Kraft. Nach der Attacke wartet Ihr auf das Wiederaufladen des Aktionsbalkens und wählt die nächste Handlung: Wie in "Final Fantasy" nutzen die Kontrahenten Eure Unentschlossenheit und wählen ihre Aktionen in Echtzeit.





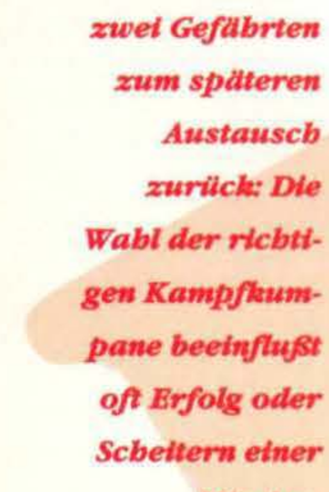
Endgegner Lavos übernimmt die Kampftaktiken seiner Vorgänger und konfrontiert Euch mit allen Bossen.





Der Reptite-Herrscher Azela flüchtet sich auf einen Tyranno und bewirft Euch mit verzerrten Polygon-Felsen.

Wer mit vier Charakteren durch ein Zeitportal stolpert, landet in einer viktorianischen Straßenkulisse: "Am Ende der Zeit" erlernt Ihr Magie und laßt zwei Gefährten zum späteren Austausch zurück: Die Wahl der richtigen Kampfkumpane beeinflußt oft Erfolg oder Scheitern einer Mission.



Chrono Trigger

SN

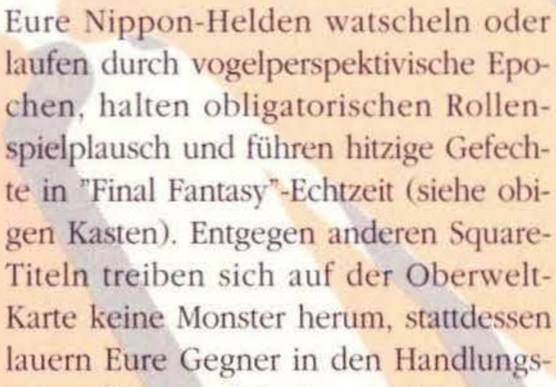
Als 32 MBit starkes Zeitreiseabenteuer soll Squares "Chrono Trigger" die "Final Fantasy 3"-Folge antreten. Die Teenager Crono und Prinzessin Nadia alias Marle, die Erfinderin Lucca, Steinzeit-Schönheit Ayla, Cyborg Robo und ein verwunschener Frosch-Ritter lüften ein düsteres Geheimnis: Um 1999 den Weltuntergang zu verhindern, reisen die sechs durch Zeit-Portale und pfuschen in der Geschichte herum.

Eure Nippon-Helden watscheln oder laufen durch vogelperspektivische Epochen, halten obligatorischen Rollenspielplausch und führen hitzige Gefechte in "Final Fantasy"-Echtzeit (siehe obigen Kasten). Entgegen anderen Square-Titeln treiben sich auf der Oberwelt-Karte keine Monster herum, stattdessen lauern Eure Gegner in den Handlungsschauplätzen und fordern zu Adventure-angehauchter Menü-Kloppe. Der globale "Final Fantasy"-Kartenmaßstab wurde verkleinert, Behausungen sind zu Puppenhaus-Sprites zusammengeschrumpft und werden über die Karte betreten.

Das vereinfachte Menü-System räumt auch RPG-Neulingen eine Chance ein: Die Ausrüstung wurde in den Charakterstatus verlegt, ein geplanter Waffen- oder Rüstungswechsel zeigt die veränderten Werte übersichtlich im Status-Fenster an. Wer nur ungern in Anleitungen stöbert, studiert Beschreibungen von Gegenständen und Zaubern im entsprechenden Menü, eine Sortier-Funktion ordnet das Rucksack-Chaos.

Während sich bisherige 32-Bit-Rollenspiele sich mit dreidimensionalen Spielwelten begnügen, wagt Square den Sprung in die vierte Dimension: Der folgende Zeitplan beschreibt Cronos verzwickte Epochen-Sprünge.

650.000 B.C.: In der Steinzeit kämpfen die Menschen des Ioka-Stammes unter Ayla gegen grausame Saurierhumanoiden. Während die primitiven Menschen in schäbigen Hütten hausen und sich kaum artikulieren können, thront die hochgebildete Echsen-Rasse in einer saurierüberlaufenen Festung. Als Ayla und drei Zeitreisende dem Dino-König und seinem Schoß-Tyranno ein magi-



Fortgeschrittene Versionen Eurer Elementarzauber wie Cronos "Lightning 2" wirken auf alle Gegner.





Jet-Fahrt durch postatomare Ruinen: Ein Cyborg fordert Euch zum Mode-7-Rennen heraus.



Die Bevölkerung im Jahre 1000 feiert ahnungslos ihr Jubiläum: Bei einem Saufwettbewerb übt Ihr Trinkfestigkeit.



Zeitbanditen: In einer mittelalterlichen Monstersiedlung taucht Ihr durch ein Zeit-Portal im Wohnzimmerschrank auf.



650.000 B.C.: Nach dem Sieg über die Reptites flüchtet Ihr auf Flugechsen vor dem amoklaufenden Lavos.

sches Donnerwetter überbraten, knallt der kosmische Zerstörer Lavos auf die Erde und bringt das Zeit-Kontinuum ins Schlingern.

600 A.D.: Das Königreich Guardia liegt im Clinch mit einem fiesen Koboldheer. Zusammen mit drei Zeitreisenden rettet ein wackerer Froschmensch seine Königin und besiegt mit dem magischen Masamune-Schwert den Dunkelelfen und Kobold-Herrscher Magus.

1000 A.D.: Die Bevölkerung von Guardia zelebriert das 1000jährige Reichs-Jubiläum. Bei der Vorführung ihres Transmitters entdeckt Party-Genius Lucca das erste Zeitportal.

1999 A.D.: Der Zerstörer Lavos bricht aus dem Erdinneren aus und vernichtet eine blühende Zivilisation.

2300 A.D.: In verwüsteten Laboratorien entdeckt Eure Gruppe den Cyborg Robo und eine 300 Jahre alte Aufzeichnung: Das Band ist auf 1999 datiert und zeigt den Weltuntergang.

"Final Fantasy 3" setzte einen neuen Standard, "Chrono Trigger" ist Squares erster Streich für die kommende Rollenspielgeneration: Die großen Sprites übertrumpfen mit witziger Animation und charmanter Gestik sogar renommierte Adventure-Helden, filigrane Hintergrundoptiken und riesige Endgegner beschämen die aktuelle 32-Bit-Konkurrenz. Erdrückender "Final Fantasy 3"-Ballast wurde über Bord geworfen, ein beschaulicheres Maß an Menüs und Ausrüstung läßt auch zu fortgeschrittener Stunde Konzentration auf das Wesentliche zu: Filmreife Akteure, beeindruckende Technik und eine fesselnde Handlung machen "Chrono Trigger " zum neuen Rollenspiel-Meilenstein. *rb*

Muster von Zapp Games, Mainz, Tel. 06131/230492



mBiT 32	ab 12 Jahren
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	SQUARE SOFT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	92%

Charmante Nippon-Charaktere und 32-Bit-gerechte Technik übertrumpfen sogar "Final Fantasy 3": Ein Muß jeden Rollenspieler.



Crono



Marle



Robo



Frog



Lucca



Ayla

King Arthur

SN

Die fiese Zauberin Morgana hat ihren königlichen Bruder Arthur samt seiner zwölf Tafelritter entführt. Der Baseballstar Arthur King und sein Team tragen nicht nur dieselben Namen wie die legendären Recken, sondern eignen sich dank muskelstrotzender Natur hervorragend als Rittersatz. Merlin transportiert die Sportler ins mittelalterliche England, wo sie die Tafel-Lady kurzerhand in ritterliches Superhelden-Outfit zaubert.

Als Ersatzkönig wider Willen soll Arthur den echten König vor der eifersüchtigen Fee retten und dreizehn mystische Schlüssel zurückerobern: Mit Schloß Camelot als Ausgangsbasis metzelt Ihr Euch in Adventure-Tradition durch ein vogelperspektivisches England, sammelt am Wegesrand verstreute Gegenstände auf und knackt alle Nase lang ein Simpel-Puzzle. Bevor Ihr Euch mit Morganas Brut anlegt, wählt Ihr zwei Tafelritter zur Begleitung aus. Eure Kumpane vertrimmen auf eigene Faust Monster oder lassen sich anstatt Arthurs über die Select-Taste anwählen. Bis Euch die zwölf im späteren Spielverlauf mit magischen Talenten aushelfen, sind sie ein Klotz am Bein: Außerhalb einer Konfrontation lassen sich die störrischen Ritter nicht anwählen und bleiben auf Schritt und Tritt im Gelände hängen.

Die chaotischen Echtzeitgefechte leiden unter mieser Kollisionsabfrage und hektischer Steuerung: Einen Treffer macht Ihr erst aus, wenn sich der Fiesling in Luft auflöst. Eine sinnlose Karte zeigt weder Ortschaften noch den Gruppenstandort, Englands Wälder entpuppen sich als wahlloses Baum-Gewirr. Junge Spieler freuen sich über dicke Obermotze und mittelalterliche Musik, scheitern aber an unfairer Sucherei. Nur Arthur-Fetischisten spielen Probe, der Rest wendet sich "Chrono Trigger" zu. *rb*

Muster von Zapp Games, Mainz, Tel. 06131/230492



Morganas Feldherren residieren hinter düsterem Bollwerk: Die erste Festung erreicht Ihr über einen Geheimgang.



Jeder Warlord beschützt einen Schlüssel: Eure Ritter müssen ihr Eigentum im Zweikampf zurückfordern.



Bevor Euch die Lady im See Arthurs Schwert Excalibur überläßt, müßt Ihr einen vorlauten Jungdrachen erschlagen.



CODE 010 201 022	ab 12 Jahren
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	ENIX
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	59%

Belangloses Adventure-Szenario im englischen Mittelalter: Baseballspieler treten als Tafelritter gegen Fee Morgana an.

NINTENDO NATION

Die zehnte Schlacht



Die schwerverteidigte Festung ist Euer Ziel: Das Gebirge trennt Eure beiden Heereszüge (vier Armeen links, drei rechts unten). Zieht die Truppen in Pfeilrichtung, ohne den Burgmauern zu nahe zu kommen. Das geflügelte Geschwader (1) attackiert Euch an Punkt 2, zwei Reiterarmeen greifen an, wenn Ihr Eure Heere vereinigt und Punkt 3 erreicht habt. Danach beginnt die Belagerung.

Der Langrisser

Klarheit für Import-Strategen: Aufgrund der Katakana-Schreibung konnte man den Namen des exzellenten Fantasy-Spiels von NCS bislang nur mutmaßen. In der Nintendo-Umsetzung prangt endlich ein verständlich geschriebener Titel. "Der Langrisser" basiert lose auf dem zweiten Sega-Teil.

Hörten in der Urversion acht Fußtruppen auf jeden Charakter, so müssen die Helden der Nintendo-Fassung mit drei bis sechs Trupps vorliebnehmen. Dabei liegt in der Mischung aus Helden und gemeinen Truppen der Reiz von "Langrisser": Im Gegensatz zu "Shining Force" sind die Verluste in jeder Schlacht groß, doch erst wenn Ihr einen Helden (und nicht nur dessen Söldner) verliert, solltet Ihr auf einen gespeicherten Spielstand zurückgreifen. Auch die Bindung der Truppen an ihre Befehlshaber sorgt für taktische Tiefe: Entfernen sich Soldaten von ihrem Kommandanten, gelten sie als führerlos und kämpfen mit geringer Effektivität. Außerdem regenerieren sie ihre Hitpoints nur, wenn sie am Ende eines Zuges direkt neben ihrem Kommandanten stehen. "Der Langrisser" bietet dem Strategie-Puristen mehr als Segas "Shining Force", ähnelt diesem jedoch in vielen Bereichen. Obwohl "Langrisser" gegenüber der Mega-Drive-Version kaum Neuerungen aufweist, ist es mit seinen aussagekräftigen Kampf-Animationen, der schlauen Benutzerführung und dem komplexen Beförderungssystem das neben "Fire Emblem" beste Nintendo-Strategiespiel. Zapp Games in Mainz bietet Euch das Modul mit einer deutschen Regel-Erläuterung an. *wi*

Muster von Zapp Games, Mainz. Tel: 06131/230492

Das Territorium, auf dem sich die Feinde gegenüberstehen, ist von taktischer Bedeutung: Auf dem oberen Bild deckt Euer Drachenreiter eine schwerverteidigte Burgmauer mit seinem Odem, darunter seht Ihr einen Fernkampf "Bogenschützen gegen Katapulte". Auch Magie wird zur Vernichtung der Gegner eingesetzt (ganz unten).









MBiT 16	ab 12 Jahren
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	NCS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	86 %

20 knifflige Fantasy-Scharmützel: Auch ohne Verbesserungen ist die Super-NES-Version ein Muß für fortgeschrittene Strategen.

87%

Langrisser (1991), Warsong (US): Das Original, eine gekonnte Erweiterung des "Fire Emblem"-Spielprinzips. Neben den Helden spielen Truppen eine wichtige Rolle – jeweils acht Speerträger-, Schützen-, Kavallerie- oder Drachen-Einheiten folgen ihrem General.



88%

Langrisser CD (1993): Eine Deluxe-Ausgabe des ersten Teils mit mehr Farben, neugezeichneten Porträts, orchestraler CD-Einspielung des Original-Soundtracks und sporadischer Sprachausgabe. Ach ja, einen kurzen Anime-Vorspann gibt´s ebenfalls. Klassisch.



86%

Langrisser 2 (1994): Kindergerechte Fortsetzung mit pummeligen Kämpfern, einer Speicheroption während der Schlacht und neuen Truppentypen: Bogenschützen können z.B. über zwei Felder schießen und pfeffern den Spielablauf mit neuen taktischen Möglichkei-



NINTENDO NATION



Färbt sich der Bildschirm rot, dürft Ihr einen Eurer gefürchteten Finishing-Moves auf den Gegner loslassen.



Herr über die Farb-Palette: Um Euren Krieger neu einzukleiden, drückt Ihr im Auswahlmenü das Steuerkreuz nach oben oder unten.

Killer Instinct

SN

Darauf hat die Prügel-Gemeinde gewartet: Mit der Automaten-Umsetzung "Killer Instinct" belohnt Nintendo alle treuen Super-Nintendo-Fans, die nicht auf eine Next-Generation-Konsole umgestiegen sind und beweist allen Modul-Ignoranten, das die 16-Bitter noch lange nicht auf dem Abstellgleis gelandet sind.

Nachdem Ihr Euer Modul ausgepackt und Euch wie ein Schnitzel über die beiliegende Audio-CD mit arrangierten Automatentracks gefreut habt, geht die Schlacht los. Vier Spiel-Modi stehen zur Wahl: Im Übungs-Modus prügelt Ihr auf wehrlose Gegner ein und trainiert Eure Special-Künste und im Ein-Spieler-Modus räumt Ihr alle Kämpfer aus dem Weg, bis Ihr Endgegner "Eyedol" gegenübersteht. Im Zwei-Spieler-Modus wiederum nehmt Ihr es mit einem Kumpel auf und im Tournament-Modus balgen sich bis zu acht Freunde, um anschließend den Champion zu ehren. Nachdem Ihr Eure Wahl getroffen habt, schlüpft Ihr in die Haut eines der zehn schauderhaften Kriegern. Mit sechs verschiedenen Schlägen, die Ihr in der Luft, am Boden oder aus dem Stand ausführen könnt, stampft Ihr den Gegner in den Boden. Jeder Charakter verfügt zusätzlich über bis zu sieben Special-Moves. Mit verwirrenden Teleporter-Manövern kontert Ihr den Gegner aus, macht Euch unsichtbar, um nicht getroffen zu werden oder verwandelt Euch in einen glühenden Feuerball oder eine reißende Raubkatze, die Euren Kontrahenten übel zurichtet. Geübte Krieger lehren Ihrem Gegenüber mit 64-Hit-Ultra-Combos das Fürchten, die ihn eine komplette Energie-Leiste kosten – soweit er den passenden Combo-Breaker nicht kennt. Torkelt der Feind besinnungslos in der Ecke, wird es Zeit für einen der gefürchteten Finishing-Moves (einige haben wir am Rand abgedruckt): Befindet Ihr Euch auf einem Tempel oder Hochhaus, reicht ein konventioneller Uppercut, um den Gegner per Mode-7-Effekt in die Tiefe zu stoßen. Wollt Ihr Euch über den Widersacher lustig machen, laßt Ihr ihn mit einem Humilitation-Move albern herumtanzen. Um Moral und Körper des armen Verlierers total zu zerstören, zerquetscht Ihr ihn in einer (leider unspektakulären) Sequenz mit einem



Jago's Auto-Crash: rückwärts, rückwärts, vorwärts, vorwärts + Y



Sabrewulf's Klatscher: rückwärts, rückwärts, vorwärts + Y



Thunder's Brutzler: rückwärts, 90° Drehung nach vorn + X



Festmahl mit Riptor: 180° Drehung nach vorn + Y



Der Sabrewulf-Tanz: vorwärts, vorwärts, vorwärts + L

Cinder



Fireball: vorwärts, vorwärts + Schlag
Flammenwerfer: vorwärts, vorwärts + Tritt
Flip Kick: vorwärts, unten, vorwärts + Tritt
Verschwindibus: 180° Drehung nach hinten + X
Flammenfaust: rückwärts, rückwärts + L
Combo: Sprung, A, rückwärts, rückwärts, L, vorwärts, X, A, unten, vorwärts, A

Riptor



Fireball: 90° Drehung nach hinten + Schlag
Attacke: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + Schlag
Claws: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + Tritt
Air Fireball: im Sprung 90° Drehung nach hinten + Schlag
Combo: Sprung, A, vorwärts, X, unten, rückwärts, X

Sabrewulf



Claw: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + Schlag
Throw: 90° Drehung nach hinten + Schlag
Attacke: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + A
Fast Claw: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + B
Combo: Sprung, rückwärts, A, unten-rückwärts, A, vorwärts, X, X, unten, X

Orchid



Kick: rückwärts gedrückt halten + A
Tiger: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + Schlag
Heli-Kick: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + A
Laser: 90° Drehung nach vorn + Schlag
Heli-Schlag: 180° Drehung nach hinten + X
Attacke: 90° Drehung nach hinten + X
Heli-Bo: 180° Drehung nach hinten + L oder Y

Thunder



Head-But: 90° Drehung nach hinten + Y
Super Head-But: 180° Drehung nach hinten + X
Chop: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + Schlag
Fireball: 90° Drehung nach vorn + Tritt
Combo: Sprung, rückwärts, A, X, vorwärts, X, rückwärts, X, unten, vorwärts, A



Die Special-Moves der Schläger-Schönheit "Orchid" sehen faszinierend aus, kosten dem Gegner jedoch weniger Energie als knallharte Tritte und Schläge.



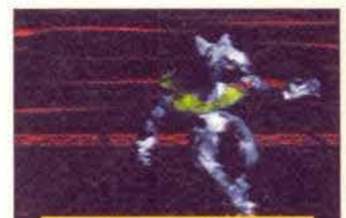
Der "Street Fighter"-Look: Die Abspänne (hier Spinal) sind mager animiert und erzählen Euch das glorreiche Ende mit mehreren Text-Kästen.



Besiegt Ihr "Eyedol" mit einem krachenden Uppercut, verfolgt Ihr seinen Mode-7-Sturz in ein Lavabecken.

Schrottwagen, brutzelt ihn per Blitz zu Tode oder gebt ihm mit einem Schwert den Gnadenstoß. Bei Riptors Festmahl wird die Zerfleisch-Szene sogar ausgeblendet. Das Gemetzel findet vor malerischen Sonnenuntergängen und besudelten Schlächterhallen statt, die Euch mit Zeilenscroller-, Spiegelböden- und Licht-Effekten faszinieren. Eastern-Kampfgeräusche und Sprachausgabe untermalen nicht nur den Kampf, sondern dienen auch als Lied-Texte für die brutalen Metal-Riffs und hämmernden Techno-Tracks im Hintergrund. Die Sprite-Kollision ist den Entwicklern vortrefflich gelungen und läßt nur noch "das Joypad ist kaputt"-Ausreden zu. Nur das Combo-Manko nagt für meinen Geschmack am Spaß: Prügelspiele bereiten zu zweit am meisten Freude. Da Ihr für einen schwachen Gegner die Kampfstärke nicht regulieren könnt, lassen Eure untrainierten Freunde nach kurzer Zeit das Joypad fallen: Ein Anfänger kann nur zusehen, wie ihn der Gegner mit gnadenlosen Ultra-Combos vom Bildschirm fegt. Zu zweit macht's nur Spaß, wenn beide Kontrahenten gleich gut oder schlecht prügeln. "Killer Instinct" verbreitet durch die düstere Grafik und den Hit-verdächtigen Soundtrack eine spannungsgeladene Atmosphäre, ist jedoch als Gesellschaftsspiel nicht für Einsteiger geeignet. Profis müssen sich an die Computer-Gegner halten. *oe*

Muster von Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084



Fulgore's Fox-Trott: 180° Drehung nach vorn + B



Spinal's Friteuse: rückwärts, rückwärts, rückwärts + B



Cinder's Inferno: 180° Drehung nach vorn + L (beim Combo)



Clacius am Stil: 180° Drehung nach vorn + B



Clacius' Eis-Berg: rückwärts, rückwärts, rückwärts + A



MBIT 32 | ab 18 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	RARE
BRD-RELEASE	NEVER
SPIELSPASS	79 %

Fesselndes Combo-Gebolze mit beeindruckenden Grafik- und Sound-Effekten. Anfänger haben leider keine Chance.



Fulgore

Beam: 180° Drehung nach vorn + Schlag
Charge: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + Tritt
Uppercut: vorwärts, unten, vorwärts + Tritt
Reflector: 90° Drehung nach hinten + Schlag
Teleport: rückwärts, unten, rückwärts + A oder X



Combo

Twist: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + L
Attacke: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + R
Spin: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + Y
Knee: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + X
High Knee: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + B
Tiger Knee: rückwärts gedrückt halten, vorwärts + A



Jago

Fireball: 90° Drehung nach vorn + Schlag
Flying Kick: 180° Drehung nach hinten + Tritt
Uppercut: vorwärts, unten, vorwärts + Schlag
Punch: vorwärts, unten, vorwärts-unten + Schlag
Combo: Sprung + A, vorwärts + Y, Y, Y, unten, vorwärts + Y



Glacius

Iceshot: 90° Drehung nach vorn + Schlag
Slide: 180° Drehung nach vorn + Schlag
Teleport: 180° Drehung nach vorn + R
Combo: unten, vorwärts, unten, rückwärts, B, rückwärts, X, X, unten, vorwärts, X



Spinal

Schild: rückwärts + L
Teleport: unten, unten, unten + Y oder A
Running Attack: vorwärts, vorwärts + Y
Combo: Sprung, A, vorwärts, vorwärts, L, rückwärts, X, X, X, vorwärts, vorwärts, X, vorwärts, X

SEGA SECTOR



Im Tempel residiert die Bruderschaft von Althena. Die gierigen Priester helfen nur Bürgern mit schwerem Geldbeutel.



Das Dorfoberhaupt will seine Schulden bei Ronfar durch Info-Handel begleichen.

Ex-Priester Ronfar fordert Euch in der Kneipe zum Würfel-Duell.

Erschöpfte Reisende erholen sich vor Althena-Statuen.

Sein schmuckes Haus (links) hat Ronfar beim Würfelspiel gewonnen.













Lunar 2: Eternal Blue CD

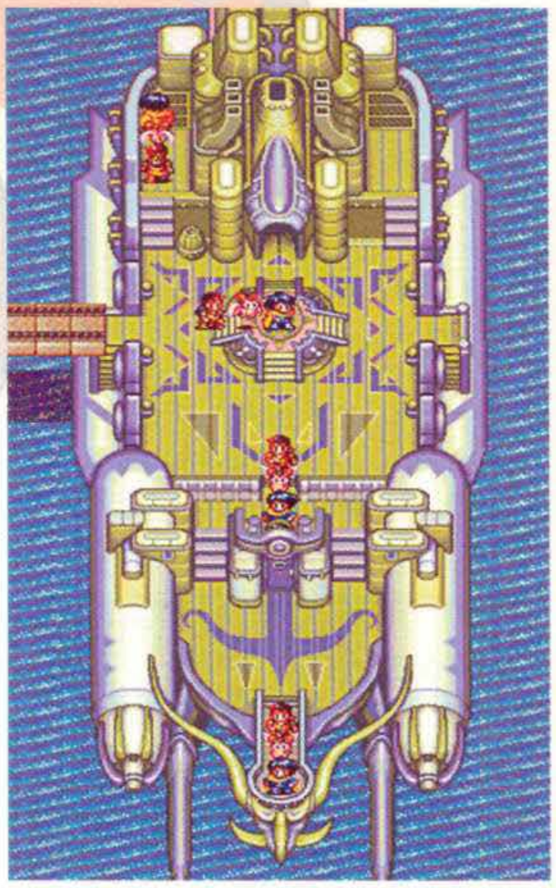
Die Reinkarnation der Göttin Althena erwacht durch den Einfluß eines fiesen Dämonen ein paar Äonen zu früh: Ein besorgter Archäologe, dessen Neffe Hiro und der Baby-Drachen Ruby reisen zum Kristallturm der naiven Götterbotin Lucia. Als Hauptmann der zwielichtigen Althena-Priesterschaft glaubt der animalische Lord Leo in Lucia eine diabolische Zerstörerin zu erkennen und jagt Euch mit seinem Drachenschiff Destiny bis zum Showdown in der Tempelstadt Pentagulia. Da sich Euer Onkel bereits zum Rollenspiel-Auftakt in sein Ausgrabungslager zurückzieht, gewinnt Ihr neue Freunde wie den Ex-Priester und Glücksspieler Ronfar oder die fesche Tänzerin Jean. Eure Begleiter werden in einer Anime-Sequenz vorgestellt und unterstützen Euch im Kampf mit eindrucksvollen Spezial-Attacken und unterschiedlichem Zauberspruch-Repertoire. Die zum Menschen degradierte Lucia hilft im Kampf als computerkontrollierter Charakter mit Blitzattacken, die übrigen Mitstreiter reagieren auf Menüwahl oder einprogrammierte Taktiken. Vor jeder Runde wählen Eure Charaktere zwischen einem Zauberspruch, einem Gegenstand oder ihrer Waffe: Hat ein Kämpfer nach erfolgreichem Duell noch ein paar Attacken frei, stürzt sich das Nippon-Sprite auf den nächsten Gegner. Monster, die am Ende der Runde mit drei oder weniger Lebenspunkten durch den Dungeon humpeln, röstet Ruby mit einem einzigen Feuerstoß. Außerhalb des Kampfes betätigt sich Euer Mini-Drachen mit bis zu 72 Gegenständen als Packesel und verwaltet gesammelte Magie-Erfahrung: Wollt Ihr neue Zaubersprüche lernen oder Euren Spielstand sichern, reduziert Ruby den Punktestand drastisch.

Eine epische Hintergrundstory und liebevolles Charakter-Design entschädigen für die unspektakulären Spieloptiken und das Menü-Chaos. Zwischenintros motivieren von einem stimmungsgeladenen Höhepunkt zum nächsten, Ambiente-gerechte Audio-Hymnen vermitteln japanisches Fantasy-Flair. Mega-CD-Abenteurer schwelgen bereits nach den ersten Minuten in Kulleraugen-Sphären und legen das Pad erst nach dem Abspann aus der Hand. Lediglich die horrenden Erfahrungskosten für die Spielstands-Sicherung ernüchtern auch erprobte "Lunar 1"-Veteranen: Wer regelmäßig speichert, schlägt sich mit Armutszaubern durchs Nippon-Reich. *rb*

Muster von Zapp Games, Mainz, Tel. 06131/230492



Kampf aus der Seitenansicht: Entgegen den starren "Final Fantasy"-Monstern sind die "Lunar"-Gegner animiert.





ab 12 Jahren

SYSTEM	MEGA-CD
HERSTELLER	WORKING DESIGNS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	85%

US-Version des japanischen Abenteuerhits: Märchenhafte Musik und Anime-Sequenzen schmücken das ausgeklügelte Mammut-RPG.



SATURN DT
VIRTUA FIGHTER & VIRTUA STICK 169.90



PLAYSTATION DT
DESTRUCTION DERBY 99.90



NEO GEO CD
KING OF FIGHTERS ´95 139.90

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joyboard (Hori) jp	189.90
Joyboard (ASCII) jp	199.90
Joypad (NeGcon) jp	139.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
DNA Imperative dt	89.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Jumping Flash dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Street Racer dt	89.90
Toh Shin Den dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out dt	99.90

SATURN	
Grundgerät dt 50Hz	**
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
6-Spieler Adapter dt	129.90
MPEG-Modul dt	**
Photo-CD System dt	**
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Bug! dt	119.90
Clockwork Knight dt	109.90
Daytona USA dt	139.90
Mystery Mansion dt	139.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Pebble Beach Golf dt	109.90
Rayman dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Victory Goal dt	139.90
Virtua Fighter dt	139.90

**i.V. Preise standen bei Drucklegung noch nicht fest.

3DO	
Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	899.00
FZ-10 us RGB 60Hz	999.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00
Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	99.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III dt	119.90

MEGA DRIVE	
Batman Forever dt	119.90
Comix Zone	109.90
Primal Rage dt	119.90
Theme Park dt	109.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

32X	
32X-Adapter dt	*299.00
Primal Rage dt	119.90
Virtua Fighter dt	119.90

weitere Angebote am Lager.
(*solange Vorrat reicht)

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·121067



SUPER NES DT
Yoshi´s Island 109.90



SUPER NES US
CHRONO TRIGGER 149.00



SUPER NES DT
SECRET OF EVERMORE 119.90

NEO GEO CD	
NEO GEO CD 50Hz inkl. Antennenkabel, zwei Joypads, Netzteil	459.00
NEO GEO CD 60Hz inkl. RGB-Scart-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau us/jp	69.90
Umbau 50/60 & us/jp	99.90
Aerofighters III	139.00
Art of Fighting II	119.00
Crossed Swords II	139.00
Fatal Fury III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters ´94	129.00
King of Fighters ´95	139.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	139.00
Pulstar	139.00
Samurai Shodown II	139.00
Savage Reign	139.00
Super Sidekicks III	139.00
Viewpoint	129.00
World Heroes Perfect	139.00

SUPER NES	
Asterix & Obelix dt	119.90
Batman Forever dt	119.90
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II (Nov.)	139.90
Earthbound us	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	109.90
Killer Instinct PAL	139.90
Drei dt	139.90
Primal Rage dt	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Secret of the Stars us	119.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY	
Grundgerät us	399.00

Virtua Boy-Spiele am Lager.

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
(Hansaring - Ecke – Eigelstein)
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse
ARJAY GAMES
Ebertplatz2 - 50668 Köln
Fon: 0221–12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet.
Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen.

SONY

PLAYST

Sonys wichtigste Erfindung seit dem Walkman erscheint in Deutschland. Ist die Playstation ein Entertainment-Wunder für alle Altersklassen oder nur ein Nischengerät für Hardcore-Spieler?

Die europäischen Spieler halten den Atem an: Nach einer Phase der Ankündigungen und monatlichen News aus Japan und Entwicklungsstudios rund um den Globus wird's am 21. September ernst. Gut 50.000 Playstation-Grundgeräte wird Sony in Deutschland an Fachgeschäfte, Kaufhaus-Ketten und Elektro-Supermärkte abgeben, die das Gerät für Preise zwischen 569 und 599 Mark an die Kunden verkaufen. Wie zu Segas Saturn wird es auch für die Sony-Konsole von Anfang an Software geben, von Sony, Psygnosis, Namco, Takara und Acclaim, bis Weihnachten dann auch von allen anderen wichtigen Herstellern. Die Sony- und Namco-Titel kennt Ihr bereits aus dem Import-Handel, brandneu zum Hardware-Start sind z.B. die Spiele von Psygnosis und Sony USA.

INHALT

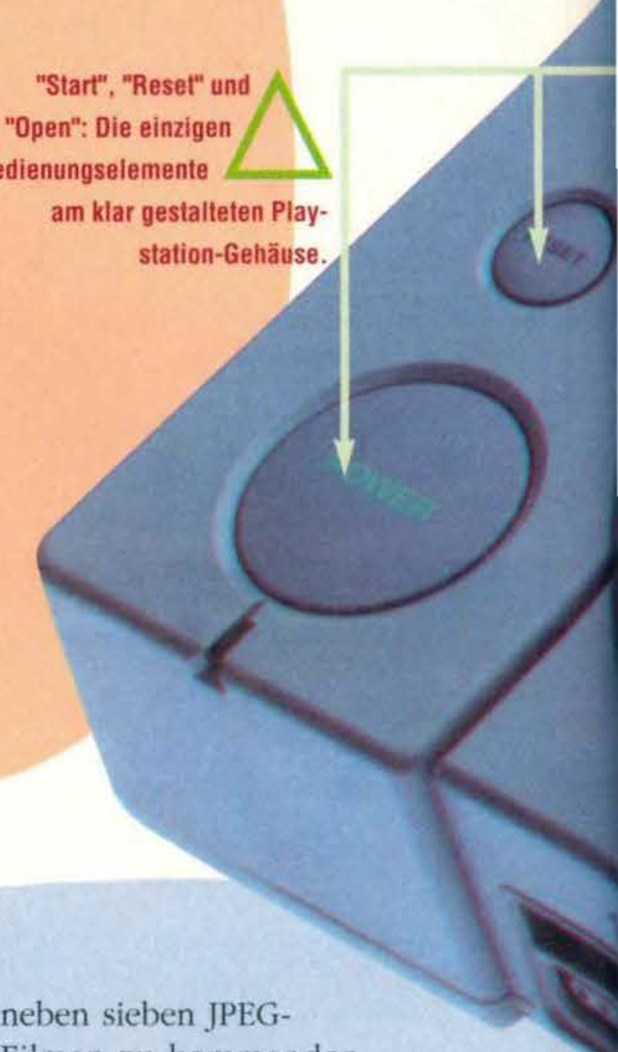
So rosig die Software-Aussichten für Spieler aller Geschmäcker und Vorlieben auch sind, gibt ein Punkt doch zu denken. Gegen Marktführer Nintendo protzt Sony mit den geringen Fertigungskosten für CDs, doch es sieht nicht so aus, als wollte Sony diesen Vorteil an Euch Spieler weitergeben. Die CD-Titel werden je nach Hersteller zwischen 100 und 120 Mark kosten. Nur wenn diese Software-Preise mit Ankunft des Ultra 64 sinken, hat das Argument "Module sind zu teuer!" für Euch eine konkrete Bedeutung – und nicht nur für Sonys Firmenkasse. Doch bislang glaubt kein Insider an einen Software-Preissturz im nächsten Jahr.

Was erwartet Euch auf den folgenden Seiten? Blättert um und Ihr blickt auf eine Vorstellung der Playstation-Hardware unter Berücksichtigung der Leistungsfähigkeit, der Kompatibilität und der Erweiterungsmöglichkeiten. Danach folgt unser Software-Report mit aktuellen Bildern und Infos zu den wichtigsten Titeln bis Anfang 1996. Außerdem werden wir ab jetzt alle PAL-Spiele für die Playstation offiziell testen. Japan- und USA-Titel findet Ihr weiterhin auf der Import-Seite "Sony Dimension".

Die Umwandlung der MAN!AC zum 32-Bit-Magazin schreitet voran...

LIEFERUMFANG

Für knapp 600 Mark erhaltet Ihr neben der Konsole ein Joypad, ein Netzkabel, ein Cinch-AV-Kabel und einen Euro-Scart-Adapter zum Anschluß an Euer Fernsehgerät. Das Netzgerät ist im Gegensatz zu 16-Bit-Konsolen bereits in die Playstation integriert. Ein Spiel liegt nicht bei, wohl aber eine Demo-Disk, die neben sieben JPEG-Filmen zu kommenden Titeln auch spielbare Demos (u.a. einen "Wipe Out"-Level und ein "Destruction Derby"-Kurs), zwei interaktive Animationen zum engli-



"Start", "Reset" und "Open": Die einzigen Bedienungselemente am klar gestalteten Playstation-Gehäuse.

TECHNISCHE DATEN

CPU	
Typ	MIPS R3000A
Architektur	32-Bit RISC (33 MIPS)
Taktfrequenz	33,8 MHz
SPEICHER	
Main-RAM	2 MByte
Video-RAM	1 MByte
Sound-RAM	512 KByte
GRAFIK	
Grafik	256x224 bis 640x448 Pixel
Farben	16,7 Millionen
SOUND	
	24 ADPCM Kanäle

DAS

SPIELEKR

TATION



An der Geräterückseite findet Ihr einen Stecker für das Netzkabel, drei Cinch-Buchsen für Video und Stereo-Ton, einen speziellen AV-Port, eine Öffnung für das Link-Kabel sowie einen (noch ungenutzten) Erweiterungsport. Die S-Video-Buchse der japanischen Playstation wurde hingegen wegrationalisiert.

Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk (Übertragungsgeschwindigkeit: 300 KByte/sec), spielt speziell codierte, schwarz beschichtete CD-ROMs mit einer Speicherkapazität von 660 MByte, aber auch normale Audio-CDs.

Genormte Joypad-Buchsen, nur mit Playstation-Controllern kompatibel. Direkt über den beiden Joypad-Ports befindet sich je ein Einschub für eine Memory Card.

schen Action-Adventure "Loaded" und zur Basketball-Simulation "Total NBA". Auch zwei Entwickler-Demos, in denen Ihr einen Dinosaurier und einen 3D-Rochen steuert, wurden auf die CD gepackt. Das im Playstation-Speicher integrierte Betriebssystem wurde für Europa leicht überarbeitet. Es enthält hauptsächlich Audio-CD-Bedienungselemente (u.a. Rücklauf, Vorlauf und zwei Hall-Einstellungen). *wi*

AFTWERK

SONY

PLAYST

Rein äußerlich ist Sonys Playstation eine CD-ROM-Konsole wie Saturn und 3DO. Doch auch wenn sich die Basisdaten ähneln (leistungsstarke 32-Bit-RISC-CPU, Double-Speed-Laufwerk) unterscheidet sich das Gerät von seinen Mitbewerbern. Welche Fähigkeiten und Ausstattungsmerkmale die Playstation gegenüber der Konkurrenz herausheben und auf welchen Gebieten die Konsole weniger stark ist, verraten wir Euch auf diesen Seiten.

TECHNIK

Über die erstaunlichen grafischen Fähigkeiten der Playstation haben wir schon mehrmals berichtet: Jedes Playstation-Spiel ist in einem von neun verschiedenen Modi programmiert mit einer Auflösung von 256x240 Pixels (Mode 0) bis 640x480 Pixels (Mode 7). 16,7 Millionen Farben können theoretisch gleichzeitig dargestellt werden – diese sogenannte "True Color"-Fähigkeit ermöglicht fotorealistische Standbilder und Animationen nahezu in TV-Qualität. Letztere werden durch Motion-JPEG-Kompression unterstützt – in Bezug auf bildschirmfüllende Videosequenzen (FMV) ist das der größte Vorteil der Playstation gegenüber Saturn, 3DO und Pentium-PCs. Dafür ist für die Playstation im Gegensatz zu den Konkurrenten kein zusätzliches MPEG-Modul geplant, das die Kompatibilität zu Video-CDs sicherstellt. Im Gegensatz zu Saturn und 3DO ist die Playstation eine reine Videospielmaschine, die auch mit Photo-CDs nichts anfangen kann.



MEMORY-CARD

Memory-Cards sind eine praktische Erfindung, an der sich bislang nur Neo-Geo-Besitzer erfreuen konnten. Mit Einführung der Playstation wird die Idee vom tragbaren Mini-Speicher ihre Massenmarkt-Tauglichkeit beweisen: Auf Memory-Cards speichert Ihr High-Score-Listen, Joypad-Belegungen und Spielstände wie z.B. den schwarzen Sportwagen, mit dem erfolgreiche "Ridge Racer"-Fahrer belohnt werden. Jede Memory-Card besitzt eine Speicherkapazität von 1 MBit (128 KByte), die in 15 "Slots" aufgeteilt sind. Das bedeutet jedoch nicht, daß Ihr pro Card 15 Spielstände speichern könnt. So schluckt z.B. das Japano-Rollenspiel "Arc the Lad" drei Slots pro Speicherung. Da die Playstation zwei Einschübe für Memory Cards besitzt, ist es möglich, gegen den Spielstand eines Freundes anzutreten. Bislang sind solche Duell-Prügel- oder Zwei-Spieler-Abenteuer jedoch nicht angekündigt. Die normale Speicher-Option unterstützt hingegen nahezu jedes Playstation-Spiel.

Hersteller:	Sony
Zirka-Preis:	50 Mark
D-Release:	September



MAUS

Um die zahlreichen PC-Umsetzungen abzufangen, bietet Euch Sony eine Computer-Maus. In Japan wurde dieses analoge Eingabegerät zusammen mit der Wirtschaftssimulation "A-Train" ausgeliefert, in Deutschland erscheint das Zubehör separat und wird von "3D Lemmings" unterstützt.
Falls Ihr knapp bei Kasse seid, solltet Ihr abwarten, bis noch mehr Maus-taugliche Spiele erscheinen.

Hersteller:	Sony
Zirka-Preis:	60 Mark
D-Release:	September



SECHS - BUTTON-JOYPAD

Wer dem Original-Joypad vorsichtig gegenübersteht, der freut sich über Sonys 6-Button-Alternative. Das "Px-Station"-Pad sieht Segas Saturn-Controller ähnlich und wirkt in der Verarbeitung billiger als das Original-Pad. Sechs Knöpfe sind rechts angeordnet, ein Steuerkreuz links. Wie ein herkömmliches Sony- oder Nintendo-Pad hat auch das Px seitliche Taster, einen Select- und einen Start-Schalter. Für jeden der sechs Feuer-Buttons findet Ihr eine Turbo-Taste.

Hersteller:	No-Name
Zirka-Preis:	50 Mark
D-Release:	(Import)

Die Playstation will Euch nicht mit "Interactive Movies" unterhalten, sondern durch die spektakulärsten 3D-Spiele der Gegenwart: Die Grafik-Engine der Playstation (GPU) berechnet 360.000 Polygone in der Sekunde, schattiert 3D-Objekte fließend nach Gouraud-Algorhythmen und belegt sie mit Texturen. Fallen Texture Mapping und Gouraud-Schattierung zusammen, verringert sich die Zahl der in einer



Joypad mit einem Steuerkreuz (in Form von vier Richtungstasten), vier Feuerknöpfen, vier seitlichen Tastern sowie einem Start- und einem Select-Schalter. Maximal stehen dem Spieler acht unterschiedlich belegte Funktionsknöpfe zur Verfügung.

HARDWARE &

TATION



RGB-KABEL

Wer eine grafisch so hochkarätige Konsole wie die Playstation vernünftig betreiben will, der sollte die Ausgabe für ein RGB-Kabel nicht scheuen. Es ist zwar kein Problem, ein NES mit seinen 50 Farben via Cinch-Kabel (sprich: AV) an einen Fernseher oder Monitor anzuschließen, doch bei ein paar tausend Farbschattierungen ist eine hundertprozentige Kanaltrennung via RGB-Kabel absolut sinnvoll. Im Gegensatz zum eher unscharfen Bild via normalem AV-Kabel bietet die RGB-Verbindung messerscharfe Konturen und leuchtende Farben. Das RGB-Kabel ist bei der Playstation um so nötiger, da im Gegensatz zum guten Saturn-Bild via Cinch-Kabel das Playstation-AV-Bild ziemlich verwaschen wirkt. Jeder moderne Fernseher verfügt über eine Scart-Buchse, an der Ihr das RGB-Kabel anstöpselt.

Hersteller:	Sony
Zirka-Preis:	50 Mark
Release:	jetzt (Import)



NE-G-COM

PC-Spieler und Computer-Piloten wissen's längst: Realistische 3D-Simulationen lassen sich am besten mit einem speziellen analogen Controller steuern. Die Maus und der etwas aus der Mode gekommene Trackball gehören zu dieser Familie, für die angesprochenen Spielegattungen sind jedoch analoge Steuerknüppel oder eben das "Negcom" wichtig. Im Gegensatz zu einem digitalen Joypad reagiert das analoge Negcom sensibel auf Eure Eingabe: Je stärker Ihr in eine Richtung drückt, desto schneller bewegt sich auch Eure Spielfigur, Euer Fahrzeug oder Flieger. Spielt Ihr z.B. "Ridge Racer" mit dem Negcom, könnt Ihr Gas und Bremswirkung fein justieren. Das Negcom besteht aus zwei Hälften, die Ihr entsprechend zu Euren Lenkbewegungen gegeneinander dreht – gewöhnungsbedürftig, aber effektiv.

Hersteller:	Namco
Zirka-Preis:	100 Mark
Release:	jetzt (Import)

Sekunde maximal gerenderten Polygone auf gut 100.000 – mehr als jeder Pentium-PC bewegen kann. Auf dem Gebiet der Echtzeit-3D-Grafik ist die Playstation die momentan leistungsfähigste Hardware unter 3000 Mark.

Natürlich kommt die Playtation auch mit klassischer Sprite-Animation (wie z.B. in Konamis "Parodius") zurecht. Die hypothetische Anzahl von 40.000 (Software)-Sprites kann die Playstation in einer Sekunde darstellen, wobei es im Gegensatz zu einer 16-Bit-Konsole keine Rolle spielt, wieviele Objekte sich auf gleicher Höhe bewegen. Flackernde Sprites werdet Ihr selten ertragen müssen. Die Spielfiguren können rotiert, vergrößert oder verkleinert, gewarpt oder transparent dargestellt werden. Trotz dieser geballten 2D-Power behält Segas Saturn (der im Gegensatz zur Playstation mit Hardware-Sprites arbeitet) in dieser Disziplin eindeutig die Nase vorne.

HARD- & SOFTWARE-KOMPATIBILITÄT

Bei der Konzeption der Hardware hat Sony alles unternommen, um Grauimporte zu verhindern. Auf Eurer deutschen Playstation laufen weder amerikanische noch japanische Spiele. Allerdings wird es nicht lange dauern, bis findige Händler die einzelnen Versionen schaltbar machen. Dies bedeutet, daß Ihr nach entsprechendem Umbau dann zwischen Japan-, USA- und Europa-Version wechseln und die 50- bzw. 60-Herz-Einstellung wählen könnt. Wenn Ihr Euch zu einem Umbau entschließen solltet (dürfte etwa 100 Mark kosten), erlischt jedoch Eure Hersteller-Garantie.

Eine weniger aufwendige Alternative (beispielsweise eine Adapter-Cartridge wie beim Saturn) ist für die Playstation nicht angekündigt. Da die Sony-Konsole über keinen Modul-Schacht verfügt, müßte ein entsprechendes Zubehör über den rückwärtigen Erweiterungsport angeschlossen werden. Ob dies technisch überhaupt machbar ist, steht zur Zeit noch nicht fest.

ANSCHLUSS AN TV & STEREOANLAGE

Um die grafischen Fähigkeiten zu genießen, solltet Ihr Euch nach dem Hardware-Kauf schleunigst nach einem RGB-Kabel umsehen (siehe Erklärung links oben), da die Grundaustattung nur eine Bildausgabe über ein qualitativ schlechteres AV-Signal vorsieht.

Auch den S-Video-Ausgang hat die Playstation beim Sprung von Japan nach Deutschland verloren. Geblieben sind aber die Cinch-Buchsen für den Stereo-Ton, über die sich das Gerät unkompliziert mit Eurer Stereoanlage verbinden und als normaler Audio-CD-Spieler nutzen läßt. Natürlich klingen auch die Spiele über vollwertiges Hifi-Equipment besser als über die Lautsprecher Eures Fernsehers.

LINK-KABEL

Neben der Memory-Card das tollste Playstation-Zubehör: Mit dem Link-Kabel werden zwei Grundgeräte verbunden, wobei Ihr natürlich auch zwei Fernseher und zweimal das Spiel benötigt. Sieht man vom Monitor-Manko ab, bietet Euch das Link-Kabel einen komfortablen Zwei-Spieler-Modus: Jeder Spieler blickt auf seinen eigenen Monitor und hört seine eigenen Soundeffekte. Abgesehen von frühen Playstation-Spielen (z.B. "Ridge Racer") unterstützen die meisten Renn- und 3D-Titel das Link-Feature.

Hersteller:	Sony
Zirka-Preis:	50 Mark
D-Release:	Herbst

FAZIT

Die Sony-Playstation ist eine Spielemaschine mit guten Allround-Fähigkeiten und konkurrenzlosem 3D-Potential, die Euch für 600 Mark zu einem fairen Preis angeboten wird. Wer jedoch auf Video- und Photo-CDs keinesfalls verzichten kann, sollte sich nach einer anderen Konsole (Saturn, CDi, 3DO) umschauen.

ANSCHLÜSSE

PLAYST

Neben den in Japan und den USA ausgelieferten Playstation-Spielen sollen bis Ende des Jahres 180 weitere internationale Titel fertiggestellt werden. Aus diesem Gesamtvorrat (weit über zweihundert Spiele), schöpfen die in Deutschland ansässigen Publisher und Vertriebe, die bis Ende '95 knapp 80 Titel in den Handel bringen wollen.

Das Software-Angebot unmittelbar vor dem Deutschlandstart (und damit knapp ein Jahr nach der Japan-Veröffentlichung), ist solide, aber weder qualitativ noch quantitativ überragend: Neben der Killer-Application "Ridge Racer" sorgten in Fernost vor allem die beiden Prügelspiele "Tohshinden" und "Tekken" für rege Nachfrage an der Sony-Konsole. Davon abgesehen können die japanischen Spieler auf eine bunte Mischung neuaufgelegter Klassiker ("Parodius"), unkompliziert zu konvertierender CD-Hits ("Starblade", "Myst") und belanglosen Schnellschüssen ("Kileak the Blood") wählen. Mit dem US- und Europa-Start werden die Fernost-Entwicklungen durch Dutzende von PC-Umsetzungen angereichert: Sieht man von westlichen Sony- und Psygnosis-Eigenentwicklungen ab, stammen fast alle anderen der bis Weihnachten fertiggestellten Spiele aus dem PC-Bereich.

Erfreulich ist, daß einige Entwickler wie z.B. Bullfrog verbesserte Versionen planen: Sowohl "Syndicate" als auch "Theme Park" und "Magic Carpet" sollen gegenüber der PC-CD-ROM-Version grafisch und inhaltlich aufgepeppt werden. Andere Konvertierungen sind mit dem PC-Vorbild aber nahezu identisch; zahlreiche Neuentwicklungen auf PC und Playstation werden oft ohne Berücksichtigung der Spezialfähigkeiten programmiert. Solange die Playstation in den USA und Europa nicht sechsstellig verbreitet ist, bleiben die Hersteller vorsichtig und lassen übermäßiges Engagement eher der PC-Entwicklung zukommen. Die Software-Vorhersage ist trotzdem rosig: Alle wichtigen Firmen versprechen erste Playstation-Spiele noch vor Weihnachten.

3D-OFFENSIVE

Die meisten Playstation-Spiele machen von den konkurrenzlosen 3D-Fähigkeiten der Hardware Gebrauch, versetzen Euch ins Cockpit laserbestückter Raumjäger oder in den Schalensitz bulliger Tourenwagen. Die Spannbreite der Rennspiele reicht von relativ realistischen 90er-Jahre-Flitzereien (das elegante "Ridge Racer", das zerstörungswütige **"Destruction Derby"**), über Cartoon-Rasereien (Sonys "Motor Toon GP") bis hin zu abgehobenen Zukunfts-Wettkämpfen im Düsen- und Laser-Milieu ("Wipe-Out" und **"Cyberspeed"**). Noch zahlreicher als diese Blech-Wettkämpfe werden 3D-Weltraumschlachten und futuristische Fliegereien den Playstation-Kosmos unsi-

DESTRUCTION DERBY



Der Nachtkurs überrascht mit diffuser Straßenbeleuchtung.



Verschiedene Kameraansichten zoomen Euch ins Geschehen.



Einer gegen alle: Im Arena-Modus geht´s ums Überleben.

Gemäß dem aggressiven Titel legt die 3D-Actionsimulation den Schwerpunkt auf rücksichtloses Gebrettere und krachende Karambolagen – wahlweise für zwei Spieler gleichzeitig via Link-Kabel. Während es in einem Modus um die Zerstörung von Stock-Car-Fahrzeugen geht (Ihr versucht in einer Arena gegen 19 Kamikaze-Piloten zu überleben), wurden zusätzlich Einzelrennen und Meisterschaft eingebaut. Auch in den konventionellen Straßenrennen auf elf Kurs-Varianten geht es nicht zimperlich zu: Jeder Blechschaden wird grafisch dargestellt (Eure Karosserie zerbeult, Rauchschwaden entsteigen dem Motor) und wirkt sich auf das Fahrverhalten aus. Am Ende des Rennens trudelt Ihr mit einem Blechklumpen über den Asphalt und versucht, die defekte Lenkung durch fahrerisches Geschick auszugleichen.

Hersteller:	Psygnosis
Anbieter:	Sony
Zirka-Preis:	110 Mark
D-Release:	Oktober

CYBERSPEED

Das schnellste Rennen der Welt verspricht Hersteller Mindscape allen "Cyberspeed"-Piloten – eine deutliche Kampfansage an Psygnosis, die mit "Wipe-Out" ein thematisch ähnliches Science-fiction-Spiel vorstellten (siehe Test auf Seite 50). Ihr wählt aus acht verschiedenen Renn-Raumschiffen, um neun intergalaktische Kurse zu durchkreuzen. Eure Gegner verfügen über Pseudo-Intelligenz und versuchen alles, um nicht Euch, sondern ihr eigenes Talent in den Mittelpunkt der FMV-Sportnachrichten zu stellen. Dabei benützen sie Power-Ups und Sonderwaffen, die natürlich auch Ihr aufsammeln und einsetzen könnt. "Cyberspeed" soll Euch mit 30 Bildern pro Sekunde ruckelfrei entgegenflitzen, während Techno- und Metal-Tracks Eure Ohren bombardieren. An Features hat Mindscape nicht gespart: Neben verschiedenen Sichtperspek-tiven gibt es eine Replay-Funktion und einen Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel.



In Mindscapes "Cyberspeed" rast Ihr durch Tunnels...



...und über intergalaktische Highways.



Im leeren Raum: Die surrealistischste von neun Strecken.



Die Rennkonkurrenz jagt Euch mit Laser und Raketen

Hersteller:	Mindscape
Anbieter:	Mindscape
Zirka-Preis:	110 Mark
D-Release:	Dezember

SPIELERUND

ATION



3D-Schlachten von Sony in England und den USA: Psygnosis arbeitet am Roboterkampf "Krazy Ivan" (links) und am Unter-Tage-"Battlezone" "Assault Rigs" (rechts), ...



... während Sony USA gerade die Straßenschlacht "Twisted Metal" (links), die Action-Flugsimulation "Warhawk" (mitte) und das Skater-Sportspiel "Extreme Sports" beendet.

neue Labels ins Leben. Leider startet sowohl Interplays "VR Sports"-Zyklus als auch die Sportserie von Crystal Dynamics mit einer Baseball-Simulation. Zumindest werden "VR Baseball" und **"3D Baseball"** zeigen, was die Sportlabors der US-Hersteller drauf haben und ob es sich lohnt auf weitere Teile der Serien (u.a. "VR Hockey" und "VR Baseball") zu warten. Übrigens möchte auch Namco ins Stadion-Geschäft einsteigen und wird statt weiteren Vehikel-Simulationen als

cher machen. EAs "Shockwave", Sonys "Warhawk" und Crystal Dynamics **"Total Eclipse Turbo"**, "Starblade Alpha" (Namco), "Thunderhawk 2" (Core) und "Agile Warrior" von Virgin befördern Euch allesamt in einen fiktiven Kosmos endloser Luft- und Raumschlachten.

SPORT AUF DER PLAYSTATION

Die erfahrensten Sportspielentwickler kümmern sich um die Simulation beliebtester Mannschaftssportarten: Electronic Arts wird bis Anfang 1996 alle Titel der EA-Sports-Serie verbessern und für die Playstation umsetzen (u.a. "FIFA Soccer", "NHL Hockey" und "PGA Tour Golf"), Interplay und Crystal Dynamics rufen zum Anbruch des 32-Bit-Zeitalters gleich zwei nächstes eine Baseball- und eine Football-Simulation in Japan ausliefern.

Die Videospiel-Allrounder Acclaim und Konami werden auf die US-Nationalsportarten zwar nicht ganz verzichten, aber neben Baseball und Football auch je eine Basketball-Simulation veröffentlichen. Aufgrund der hervorragenden 16-Bit-Vorgänger hat Acclaims **"NBA**

SOLAR ECLIPSE

Crystal Dynamics "Total Eclipse" war das erste Weltraum-Ballerspiel für das 3DO, als "Solar Eclipse" wird nun die Playstation-Fortsetzung vermarktet, die mit "Wing Commander 3"-ähnlichen Filmschnipseln aufgepeppt wurde. Im Gegensatz zu linearen Shootern à la "Starblade" erlaubt Euch "Solar Eclipse" eine relativ freie Flugbahn, bei der Ihr plötzlich auftauchenden Felsformationen ausweicht, unter Stahlbrücken hindurchtaucht oder im Tiefflug gegnerische Geschützstellungen aushebt. Gleichzeitig mit dem "Solar Eclipse"-Demo lag uns ein fertiggestelltes "Total Eclipse Turbo" vor, das im November erscheint. Dank zusätzlicher Rechen-Power und JPEG-Spielereien ist die Playstation-Variante schneller und hübscher als das 3DO-Original.

Hersteller:	Crystal Dynamics
Anbieter:	BMG
Zirka-Preis:	120 Mark
D-Release:	1996



Bildschirmfüllende Explosionen & saubere Videoszenen...

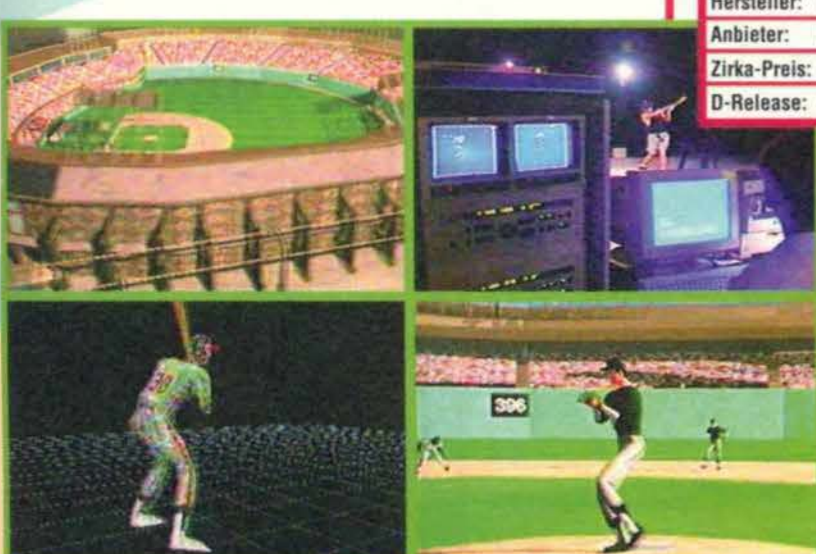




...zeichnen den 3D-Shooter "Solar Eclipse" aus.



Noch vor diesem Sequel erscheint "Total Eclipse Turbo".



Mit Motion Capture und 3D-Grafik zum realistischen Sporterlebnis: Crystal Dynamics "3D Baseball" ist der Auftakt zu einer technisch interessanten Simulations-Serie.

SCHAU 95/96

PLAYS

NBA JAM T.E.

Gegenüber dem erfolgreichen Automaten wird Acclaim eine Menge Zusatz-Features in die 32-Bit-Versionen von "NBA Jam T.E." einbauen. Drei neue Grafikmodi dienen Eurer Belustigung: Neben normalproportionierten Sportlern tummeln sich auf Wunsch Basketballer mit Riesenköpfen, Mini- oder Riesen-Sprites auf dem Court. Außerdem soll das Playstation-"NBA Jam" mehr Power-Ups, sowie Digi-Einspielungen (z.B. mit jubelnden Cheerleaders) enthalten. Wie bei den 16-Bit-Versionen könnt Ihr Eure Spielstände speichern und mit etwas Glück einen Blick auf die versteckten Geheimspieler erhaschen. Die traditionellen Tugenden des Vorzeige-Sportspiels (raffinierte Steuerung, schnelle Dunk-Aktionen) sollen durch die Spaß-Elemente nicht beeinträchtigt werden.



Die fähigsten Digi-Basketballer besuchen die Playstation.



Neu in der Playstation-Version: Der Zwergen-Modus.

Hersteller:	Acclaim
Anbieter:	Acclaim
Zirka-Preis:	110 Mark
D-Release:	September

"Jam TE" die besseren Karten, zu Konamis "NBA Basketball" liegen uns hingegen noch keine Informationen oder Bilder vor. Vorerst verschoben ist übrigens Virgins Streetball-Gemetzel "Converse Hardcore Hoops".
Überraschend großer Beliebtheit erfreut sich die Nischensportart Billard, die durch Mindscapes "Pool Shark" und Acclaims "Virtual Pool" mit zwei Playstation-Auftritten gewürdigt wird.

Deutschen Spielern vorenthalten bleiben typisch japanische Playstation-Titel wie z.B. "Mahjong"- und "Go"-Simulationen, mit Sicherheit aber auch das ein oder andere Rollen- und Strategiespiel. Dank dem deutschen Distributor Laguna kommen wir aber zumindest in den Genuß der japanischen Economy-Simulationen "A-Train" und "Sim Tower".

JOYPAD-STRATEGIE & PIXEL-TAKTIK

Durch die Nähe zur PC-Industrie wird die Playstation mit einer Menge Denkfutter versorgt. Mit "Sim City 2000", "A-Train" und "Sim Tower" erscheinen drei international erfolgreiche Wirtschaftssimulationen, mit "Panzer General" dein gutes PC-Strategiespiel. Wer solche Simulationen gerne mit einer Prise Action gemischt genießen möchte, freut sich über verbesserte Umsetzungen der englischen Kultspiele **"Theme Park"** und "Syndicate". Letzteres heißt auf der "Playstation "Syndicate Wars" und läßt angesichts der runderneuerten Grafik jeden PC-Besitzer blaß werden.

EIN HERZ FÜR SPRITE-HELDEN

Doch auch Videospieler mit klassischen Vorlieben sind im Playstation-Kosmos willkommen: Mit Konamis "Parodius" und Sonys "Rapid Reload" (ehemals "Gunner´s Heaven") scrollen in wenigen Wochen die ersten Baller-Sprites und Pixel-Bösewichte auf uns zu, bis Weihnachten dürfte dann auch die Deutschland-Version von "Philosoma" abheben. Ebenfalls auf dem Sprung befindet sich "Rayman", der bis Ende des Jahres in einer PAL-Landschaft herumhüpft. Auch wenn die Scroll-Spiele klassischer Machart mit Ankunft der Playstation nicht aussterben, ist doch ein deutlicher Rückgang auf diesem Gebiet zu bemerken. Saturn-Besitzer sind da ein wenig besser dran.

FLACH ODER FÜLLIG: BEAT´EM UPS

Der Prügelspiel-Trend taumelt seinem Ende entgegen, doch vorerst schaffen die Hersteller noch schlagkräftigen Nachschub heran. Nach Takaras 3D-Duell "Tohshinden" (Test in der nächsten MAN!AC) und Capcoms traditionell flachem "Street Fighter: The Movie" (siehe Seite 54) wird Namcos "Tekken" die Arena betreten. Da sich kein "Mortal Kombat"-Held mehr über die deutsche Grenze wagt, sind weitere Prügelanschläge bis Ende der Jahres nicht zu befürchten. Auch die angekündigten Capcom-Konvertierungen "Night Stalkers" und "Street Fighter Alpha" werden erst 1996 in Deutschland erscheinen.

THEME PARK

Dem Technik-Vorsprung einer Playstation gegenüber einem Pentium-PC wird Bullfrog mit seinen Konvertierungen Rechnung tragen. Neben dem überarbeiteten "Syndicate Wars" (siehe MAN!AC 8/95) läßt der englische Top-Entwickler ein verbessertes "Theme Park" auf die Sony-Freunde los. Im Gegensatz zur Saturn-Version (die sich an PC- und 3DO-Vorbild orientiert) enthält die komplexe Simulation im Bonbon-Look – zusätzlich zu den 3D-Filmchen für die wichtigsten Attraktionen – auch die Möglichkeit, einen Rundgang durch das eigene Gelände zu wagen. So seht Ihr Euren Vergnügungspark aus den Augen der Besucher, die im normalen Grafikmodus als putzige Mini-Wesen herumwuseln. Ein Zusatz-Feature, das laut Bullfrog nur durch die technischen Fähigkeiten der "exciting new machine" möglich wird.



"Theme Park": Der Clown unter den Wirtschaftssimulation.



Nur für Playstation-Spieler: Wenn Ihr wollt, dürft Ihr...



...Euren Park in einem 3D-Spaziergang durchstreifen.



Die Achterbahn ist das Prunkstück jedes "Theme Parks".

Hersteller:	Bullfrog
Anbieter:	Electronic Arts
Zirka-Preis:	120 Mark
D-Release:	November

SPIELERUND

TATION

PRIMAL RAGE

Special-Moves, Dinos und literweise Pixel-Blut: Mit diesem Rezept im Hinterkopf ertüftelte Time Warner die Urzeit-Schlägerei "Primal Rage". Der Automat wird für die Playstation umgesetzt und enthält alle sieben Monster inklusive Finishing Moves und Raging Combos. Außerdem wurden neue Intro-Sequenzen, Sieges-Animationen und eine Trainings-Arena eingebaut. Im Gegensatz zu den 16-Bit-Versionen ist das Playstation-Spiel mit dem Automaten grafisch nahezu identisch.



Kampf der Dino-Götter: Bei "Primal Rage" wackelt der Monitor.



Diablo (links) fordert Blizzard in der Gletscherwelt heraus.



Chaos betäubt seine Feinde mit dem "Furz der Raserei"!

Hersteller:	Time Warner
Anbieter:	Konami
Zirka-Preis:	110 Mark
D-Release:	November

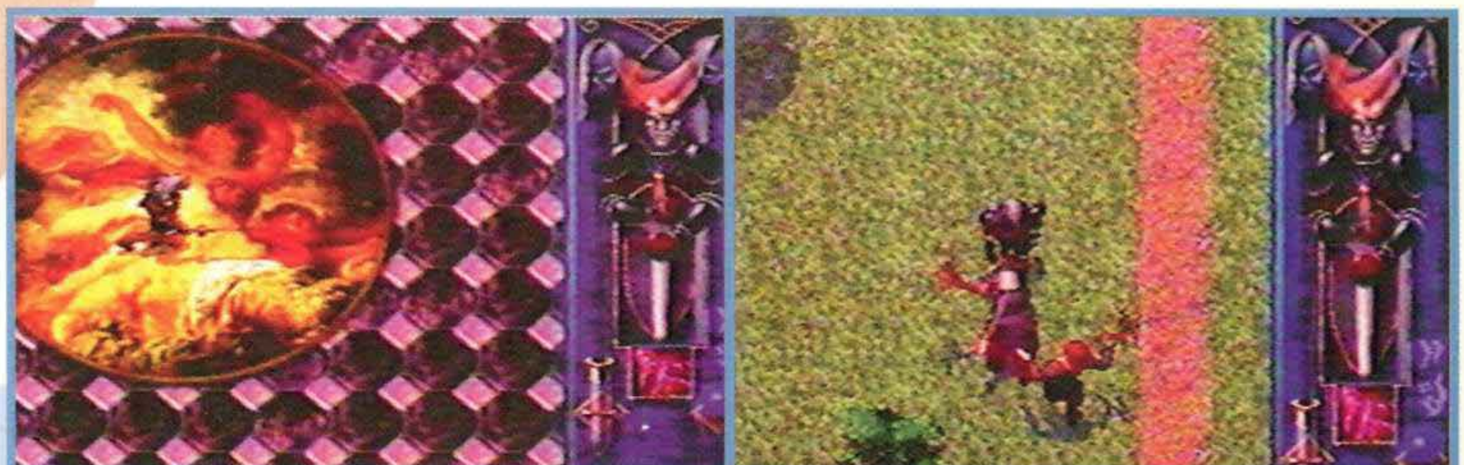
Time Warners **"Primal Rage"** ist hingegen so gut wie fertiggestellt und wird in wenigen Wochen ausgeliefert.

ABENTEUER-FREUDEN STATT ACTION-OVERKILL

Wer mit dem Joypad nicht so flink ist, widmet sich dem geruhsameren Genre der Abenteuerspiele und bummelt auf der Suche nach knackigen Rätseln durch grafisch opulente Fantasy-Welten. Die angekündigten Adventures und Interactive Movies kennt Ihr ausnahmslos vom PC – spezielle Playstation-Abenteuer sind nicht angekündigt. Die beiden Genres unterscheiden sich hauptsächlich in Rätsel-Dichte und Art der Präsentation: Während Ihr Euch in Grafikabenteuern wie "Discworld" oder "Myst" relativ frei durch eine Standbild-Kulisse bewegt, werdet Ihr in Interactive Movies ("Johnny Mnemomic") durch eine FMV-Handlung gelotst, die zwar mehr fürs Auge bietet, Euch aber weniger Freiheiten läßt. Worauf Ihr eher abfahrt, hängt von Eurem Geschmack ab: Beide Genres sind im Vergleich zu Echtzeit-3D-Spielen auf der Playstation unterrepräsentiert, werden aber auch langfristig mit Neuheiten aufgestockt.

SPIELT FANTASY EINE ROLLE?

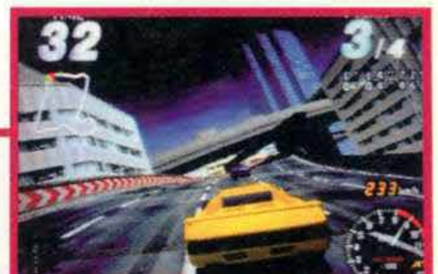
Zwischen all den 3D-Titeln, Sport-Simulationen und Interactive Movies sieht es lediglich für Rollenspiele und Action-Adventures traurig aus. In Japan produzierte Fantasy-Titel wie "Arc the Lad" werden nach aufwendiger Übersetzungsarbeit frühestens Mitte 1996 (wenn überhaupt) nach Deutschland kommen. Da die Rollenspielewelle auch auf dem amerikanisch beherrschten PC-Sektor schon abgeflaut ist, können Fans auf keine Unterstützung aus dieser Richtung hoffen. Kurz gesagt: Abgesehen von der Action-lastigen 3DO-Umsetzung "Slayer" ist für Deutschland momentan kein einziges Rollenspiel angekündigt. Auch Action-Adventures à la "Zelda" sind nicht geplant, obwohl die Grafik- und Audio-Fähigkeiten der Playstation dem Genre durchaus neues Leben einhauchen könnten. Lediglich Crystal Dynamics **"Legency of Kain"** (kommt eventuell Anfang 1996) orientiert sich an Zelda & Co., enthält aber noch weniger Rollenspiel-Elemente.



Einsamer Action-Adventure-Held:
Crystal Dynamics Kain bahnt sich seinen Weg durch endlose Monsterhorden.

RIDGE RACER 2 & RAVE RACER

"Rave Racer", die offizielle Spielhallen-Fortsetzung zu "Ridge Racer", sorgt momentan in den japanischen Spielhallen für Furore. Doch bevor das runderneuerte Zwei-Spieler-Gerase auf CD umgesetzt wird, erwarten wir eine Heimversion von "Ridge Racer 2". Im Gegensatz zum gleichnamigen Automaten wird dieses Update neue Strecken, Grafiken und Sounds enthalten.



"Rave Racer" enthält sowohl Tag- als auch Nachtkurse.



Schöner und schneller als der Vorgänger: "Rave Racer"



Pixelfeine Sicht bis zum Horizont. Hier die Automatenversion.

Hersteller:	Namco
Anbieter:	Sony
Zirka-Preis:	nicht bekannt
D-Release:	1996

SCHAU 95/96

Die Adventure-Komödie "Discworld" wird übersetzt: Ein professionelles Team und modernstes Equipment sichern den Sprachwitz des englischen Originals.



Das virtuelle Studio: "ProTools" und "Sound Designer" erlauben effiziente Sprachnachbearbeitung & Schnitt.



Die Geschichte um den Magie-Dilettanten Rincewind wird im Oktober ausgeliefert.

MAN LACHT DEUTSCH

DISCWORLD

Möchtest Du etwas trinken?" - "Ja, Milch bitte! Milch von giftigen Fledermäusen aus Re, serviert in einem schmutzigen Glas. Hilft gegen Streß! Ich erzähle Dir von meinem Schiffbruch und der Insel der außerordentlich spärlich bekleideten und gut manikürten Amazonen!" - "Oh nein, bitte nicht!". Rincewinds Protest verhallt ungehört, als der verwitterte Seemann in perfektem Deutsch zu einer langatmigen Episode aus seinem bunten Leben ausholt. Wunderliche Gestalten bevölkern Terry Pratchetts "Scheibenwelt". Im PC-Adventure plauderten englische Sprechern (u.a. Monty Python Eric Idle), für den Playstation-Start wird eine komplett eingedeutschte Version erstellt.



Um den schrägen Humor und die ironischen Spitzen des Originals in die deutsche Version des Spiels zu übertragen, ließ Psygnosis das englische 1200-Seiten-Skript durch Andreas Brandhorst, den Übersetzer der Terry-Pratchett-Bücher, ins Deutsche übertragen. Dann suchte man ein **Tonstudio** mit möglichst modernem Equipment, um die 79 Sprechrollen zu mastern. Das "Studio Besser" in Frankfurt bekam den Zuschlag und empfahl 30 professionelle Sprecher, von denen Sony schließlich 15 auswählte – einige von ihnen sprachen bis zu zehn Rollen!
In der Besetzungsliste findet man bekannte Synchronisationsstimmen aus Kino und TV, so z.B. Arne Elsholtz in der Rolle des Zauberlehrlings Rincewind. Davor hatte Elsholtz Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray mit lakonischer Stimme nach Deutschland geholfen. Als Erzähler tritt der TV-geprüfte Werbesprecher Olaf Bison auf, in fünf Rollen beweist der SWF-Moderator Mar-



tin Arnhold sein Talent. Eric Borner aus der "Lindenstraße" verleiht gar sechs Protagonisten ein deutsches Organ. MAN!AC ist zu Gast, als die "Milkmaid" und die "Lady of Negotiable Affection" eingespielt werden. Es ist erstaunlich, wie sich die Stimmung von **Stefanie Mau**, normalerweise auf Werbespots spezialisiert, entsprechend ihrer jeweiligen Rolle und der Situation schlagartig verändert. Wild gestikulierend, wütet, schreit und verführt ihr ausdrucksstarkes Organ. Neben ihrer schalltoten Kammer befindet sich der Regieraum, von wo aus Toningenieur Max Wanko und Psygnosis



Clemens Wangerin die Aufnahmen überwachen. Doch bei der Zusammenarbeit mit der Vollblut-Sprecherin sind Regieanweisungen kaum nötig. Stefanie Mau's verführerisches Gurren als "Dame der verhandelbaren Zuneigung" stellt sich in scharfen Kontrast zur unbedarften Kieks-Stimme des Milchmädchens. Stefanie Mau: "Es hat Spaß gemacht, solch seltsame Charaktere zu sprechen. Ich bin gespannt auf das fertige Spiel." *mk*



Die Aufnahmen fanden im **"Studio Besser"** in Frankfurt statt, wo 13 Mitarbeiter und volldigitales Equipment für professionelle Tonqualität sorgen. Toningenieur Max Wanko koordinierte die "Discworld"-Synchronisation.

? War es aufwendig, "Discworld" mit deutscher Sprache zu versehen?

Max Wanko: Insgesamt saßen wir zwei Wochen ´dran, um die Sprecher aufzunehmen und die Samples nachzubearbeiten. Sie mußten in exakte, kleine Dateien zerschnitten und in PC- und Playstation-Formate konvertiert werden. Das digitale Master wurde dann auf CDs gebrannt.

? Wie lief die Zusammenarbeit mit den Sprechern?

Max Wanko: Hervorragend. Wir hatten viel Spaß bei den Aufnahmen. Die Textvorlagen sind humorvoll, etwa wenn das Zepter spricht. Es waren verfremdete, comic-artige Stimmen gefordert, bei denen die Sprecher so richtig aus sich herausgehen durften.

? Die Synchronisation von Videospielen ist ein relatives Novum. Gab es technische Schwierigkeiten?

Max Wanko: Nein, da wir in einem digitalen Studio arbeiteten, ging alles glatt. Wichtig war die Regiearbeit, das Briefing der Sprecher, oder daß die Anschlüsse in den Dialogen stimmen, da die Sprecher ja einzeln aufgenommen wurden. Hier mußte man sehr aufpassen.

? Gab es einen zwingenden Grund, in einem digitalen Studio zu arbeiten?

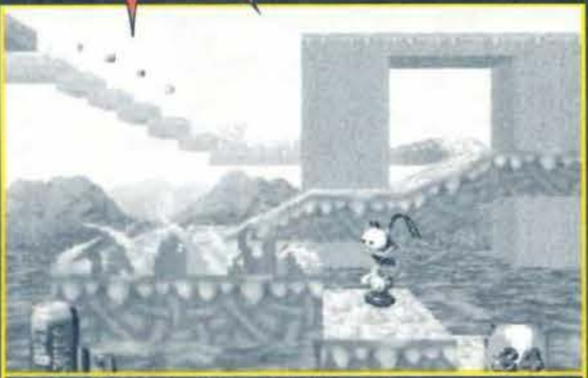
Max Wanko: Ja, anders hätten wir es nicht bewältigt. Wir schneiden alles mit einem Macintosh Quadra auf Festplatte und kopieren dann direkt auf CD oder DAT. Das geht zehnmal schneller und viel einfacher als auf einer analogen Bandmaschine, von der Qualität ganz zu schweigen.

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



Bug (Saturn)



Ridge Racer (Playstation)



Light Crusader (Mega Drive)



Primal Rage (Mega Drive, SNES)

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

SEGA SATURN

Aufbruch in eine neue Spieledimension:
Einführungsangebot
Sega Saturn mit 2 Spielen für sagenhafte 879,–

Super Nintendo

S.N. Power Station	189,–
Action Replay Pro 3	99,–
Addams Family Values	119,–
Asterix & Obelix dt. Texte	129,–
Batman Forever	119,–
Big Sky Trooper	119,–
Captain Commando	119,–
Castlevania – Vampires Kiss	129,–
Demolition Man	119,–
Dirt Racer	129,–
Donkey Kong Country	129,–
F-1 Championship	79,–
Illusion of Time	119,–
International Superstar Soccer	119,–
Judge Dredd	79,–
Jungle Strike	109,–
Justice League	99,–
Lost Vikings 2 (Sept.)	109,–
Mario Basler Feverpitch Soccer	119,–
Pac-Man 2	114,–
Pocky & Rocky 2	119,–
Power Rangers – The Movie	119,–
Primal Rage	129,–
Putty Squad	119,–
Spiderman TV	129,–
Stargate	79,–
Street Racer	99,–
Super B.C. Kid	99,–
Super Turrican 2	119,–
Tetris 2 Okt.	114,–
Theme Park	119,–
Total Football	129,–
True Lies	79,–
Turbo Toons	89,–
Wayne Gretzky All Stars	129,–
Yoshis Island - Super M. W. 2	109,–

Angebot des Monats



Mega Drive: Fifa Soccer 95, NHL 95, NBA Live 95 je 59,–
John Madden 95 49,–
Super NES: Super Mario Kart, Super Mario Allstars je 69,–
Nur solange Vorrat reicht.

Sega Saturn

Sega Saturn Grundgerät (deutsche Version, 1 Jahr Garantie, inkl. Scartk., Controllerpad, Batterie)	729,–
Memory Card	99,–
Joypad (Sega)	44,–
Lenkrad (Aug.)	119,–
Virtua Stick	89,–
Antennenkabel mit Bildfilter	59,–
Bug (Sept.)	109,–
Clockwork Knight	99,–
Daytona USA	129,–
Digital Pinball	99,–
Myst (Okt.)	99,–
NBA Jam Tournament	99,–
Panzer Dragoon	109,–
Pebble Beach Golf	129,–
Shinobi X (Okt)	99,–
Street Fighter The Movie	99,–
Virtua Fighter Remix (Okt)	69,–
Victory Goal	129,–

Mega Drive

Mega Drive 2 ohne Spiel	189,–
6 Button Controller	39,–
Action Replay 2 Pro	89,–
Adv. of Batman & Robin	109,–
Alien Soldier	99,–
Batman Forever	119,–
Bubsy 2	69,–
Comix Zone (Sept.)	109,–
Daffy Duck in Hollywood	49,–
Demolition Man	109,–
Dynamite Headdy	49,–
Exo Squad (Sept.)	109,–
F1-Championship (Domark)	99,–
Flintstones The Movie	104,–
NHL All Stars Hockey	119,–
NHL Hockey 96	99,–
Judge Dredd	99,–
Justice League	69,–
König der Löwen	69,–
Light Crusader	109,–
Lothar Matthäus	109,–
Mario Basler Feverpitch Soccer	109,–
Mega Man Wily Wars	109,–
Mr. Nutz 2	109,–
Pagemaster	29,–
Pete Sampras 96	99,–
Primal Rage	119,–
Ristar	69,–
Road Runner Desert Demol.	49,–
Sonic Compilation (3 Spiele)	109,–
Sonic Spinball	89,–
Sparkster	49,–
Spirou	109,–
Stargate	89,–
Story of Thor	119,–
Street Racer	89,–
Theme Park	109,–
The Punisher	109,–
Total Football	119,–
Vector Man (Okt.)	109,–
Wayne Gretzky NHLPA	109,–
WWF Raw	59,–

Sonderpreise — Top-Neuheiten

Mega CD

Mega CD 2 mit 4 Spielen	499,–
B.C. Racers	49,–
Batman Returns	29,–
Dungeon Master 2	99,–
Earthworm Jim Spec. Edition	44,–
Ecco the Dolphin 2	69,–
Fahrenheit	109,–
Fatal Fury Special	84,–
FIFA Soccer	59,–
Flying Nightmares	109,–
Lords of Thunder CD	99,–
Midnight Raiders	109,–
Samurai Shodown	89,–
Shining Force CD	109,–
Spiderman vs Kingpin	49,–
Super Strike Trilogy	99,–
Time Gal	49,–
Theme Park	109,–

Mega 32 X

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei)	359,–
Knuckles Chaotix	109,–
Metal Head	129,–
Motherbase	119,–
Motocross Champion	89,–
NBA Jam Tournament	49,–
Star Wars Arcade	59,–
Stellar Assault	119,–
Supreme Warrior CD	119,–
VR-Racing Deluxe	79,–

3DO

3DO Grundgerät mit FIFA Soc.	749,–
Need for Speed	109,–
Theme Park	109,–

Jaguar

Jaguar Grundgerät	374,–
Rayman	119,–

Playstation

Sony Playstation	589,–
Mouse	59,–
Controller	59,–
Memory Card	49,–
Destruction Derby (6. Okt.)	99,–
Jumping Flash	89,–
Kileak the Blood	99,–
Lemmings 3D	99,–
NBA Jam Tournament	99,–
Novastorm	99,–
Panzer General	89,–
Ridge Racer	94,–
Street Fighter 2 The Movie	99,–

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: JAGUAR, 3DO, NEO-GEO UND 8-BIT!

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,– zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,– Porto Ausland DM 18,–

0931/57 16 01

ODER: 0931/57 16 06

Entwickler: Psygnosis, GB

Novastorm

Nicht fragen, schießen: Wer bei "Novastorm" überleben will, darf beim radikalen Abballern feindlicher Raumschiffe keine Gewissensbisse haben. Das gradlinige Weltraum-Shoot'em-Up setzt Euch in das Cockpit eines pfeilschnellen Abfangjägers, der über eine Handvoll Welten saust, die friedlicher Kommunikation nicht zugänglich sind.

Auf dem Bildschirm seht Ihr Euer Raumschiff von hinten, während die Landschaft als Full-Motion-Video-JPEG von CD eingespielt wird. Dies bedeutet, daß Ihr den Kurs nicht bestimmen könnt, sondern immer dieselbe Strecke abfliegt. Die einzelnen Welten sind optisch jeweils einem Thema gewidmet und in mehrere Szenen unterteilt, die fast alle ihren persönlichen Obermotz aufbieten. Ihr besucht einen Wüstenplaneten, erkundet eine Eiswelt mit unterirdischen Tunnelsystemen und schreckt nicht mal vor Lavafontänen in feurigen Hitze-Sektionen zurück. Dabei machen Euch nicht nur die stationären Hindernisse und Verteidigungsanlagen zu schaffen, Tausende von kleinen und großen Feindfliegern nehmen Euch ins Kreuzfeuer. Wie gut, daß Euer Dauerfeuer keine Betriebsprobleme kennt, Ihr einige Smart-Bomben im Gepäck habt und einmal pro Schiff und Level einen Zusatzlaser aktivieren könnt. Unterwegs sammelt Ihr fleißig Symbole, über deren Wirkung Ihr jedoch nicht entscheidet: Der Computer weist Euch je nach Gusto und gesammelter Einheiten Bonusleben, stärkere Feuerkraft oder ähnliches zu. Während die meisten 08/15-Widersacher übrigens als Sprites eingeblendet werden, sind die mächtigen Endgegner vorberechnete FMV-Gebilde, die denselben Vor- und Nachteilen wie die Hintergrundlandschaft gehorchen: Individuelle Final-Fights sind nicht möglich, alles läuft nach demselben Angriffsmuster ab. Drei Schwierigkeitsgrade werden den jeweiligen Talenten gerecht: Während man auf "Easy" trotz fehlender Continues und ohne Memory-Card-Unterstützung nach wenigen Stunden durch ist, schaffen "Normal" und "Hard" auch den härtesten Alien-Vertilger. *mg*

Dank Motion-JPEG verblüffen die Video-Szenen (sprich: das komplette Spiel) mit außergewöhnlich guter Qualität, die sich durchaus mit den Animationen aus der TV-Serie "Babylon 5" messen kann. Auch die stationären Hindernisse sind demzufolge fantastisch in Szene gesetzt.



Alle paar Minuten ein Endgegner: Taktisch sind sie nicht besonders geschult, dafür bewegen sie sich überaus geschmeidig über den Bildschirm.



Die goldfarbenen Symbole bescheren Euch hilfreiche Extras



Der stationäre Obermotz muß an bestimmten Punkten getroffen werden







DIE FAST • Gegenüber der 3DO-Version hat die Playstation-Fassung nur Vorzüge. So wurden einige Errungenschaften der neueren PC-Variante übernommen, frische Levels sowie Gegner addiert und natürlich eine konkurrenzlose Full-Motion-Video-Qualität erreicht. Die JPEG-Einspielungen von CD sind technisch und grafisch vom Feinsten und zählen neben den "Philosoma"-Animationen zur 32-Bit-Elite. Trotz Primitiv-Prinzip ohne taktische Zwänge (alles abballern, Extras aktivieren sich von größtenteils selbst) erzeugt "Novastorm" eine prickelnde Atmosphäre, die Baller-Freaks in ihren Bann zieht. Je größer der Fernseher, je lauter die aufpeitschende Techno-Musik, desto mehr Spielspaß: Dieses Fun-Rezept kann man nicht beliebig kopieren, doch für ein kurzes Abreagieren zwischendurch ist das überaus professionell inszenierte "Novastorm" optimal geeignet.





Gleich gibt's eine Feuerpause: Auf dem Wüstenplaneten müßt Ihr u.a. zwischen Steinstatuen Slalom fahren.



Der Koloß feuert aus allen Rohren, hat jedoch auf Stufe "Easy" nur einen schwachen Schutzschild.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	80 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	82 %

Explosives 3D-Ballerspiel mit simplem Spielprinzip und bombastischen FMV-Optiken.

Andere Versionen
Das Original-"Novastorm" heißt "Scavenger 4" und wurde für den japanischen FM Towns Marty entwickelt (siehe MAN!AC 7/94, 82% Spielspaß). Die 3DO-Fassung schnitt in MAN!AC 1/95 mit 78% Spielspaß ab.

Entwickler: Sony, J

Rapid Reload





Eine Explosion jagt die andere: Hier wehrt sich der Held gerade mit seinem eingebauten Flammenwerfer, ganz oben setzt er Lenkraketen ein.



Als "Gunners Heaven" bereicherte der Japan-Import die Action-Abteilung, unsere PAL-Fassung hört auf den nicht minder treffenden Namen "Rapid Reload". Wahlweise mit dem männlichen Anime-Fighter Axel oder seinem weiblichen Pendant Ruka ballert Ihr Euch durch sechs mehrfach unterteilte Levels, schaltet auf Knopfdruck zwischen vier Waffensystemen, schnappt Power-Ups und gönnt Euch keine ruhige Sekunde. Die meist horizontal scrollenden Abschnitte bersten vor militanten Widerlingen, auf dem Bildschirm entbrennt ein wahres Schuß- und Explosionsinferno. Mächtige Endgegner sorgen für den finalen Adrenalin-Stoß, Full-Speed-Szenen mit fahr- und flugfähigen Bonus-Vehikeln würzen den Alltag eines nimmermüden Solo-Fighters. *mg*



In den Minen habt Ihr Rollschuhe angeschnallt



DAUERFEUER • Es ist kein Kompliment für ein 32-Bit-Actionspiel, wenn es sein augenscheinliches 16-Bit-Vorbild weder technisch noch spielerisch erreicht – und schon gar nicht übertrifft. "Gunstar Heroes" für Segas Mega Drive hat dem Playstation-Nachkommen nicht nur den exzellenten Zwei-Spieler-Modus, sondern auch etliche Überraschungseffekte und ein zeitgerechteres Level-Design voraus. Auf dem Bildschirm ist zwar die Hölle los, doch taktisches Waffenwechseln interessiert genauso wenig wie pfiffige Endgegner-Fights. Volle Pulle drauf los: Mit dieser Strategie seid Ihr bei "Rapid Reload" gut beraten und erlebt einen spannenden Action-Showdown mit teils hektischem, aber durchaus fairem Spielverlauf.
Wer noch keine ausgesuchte Action-Bibliothek auf Super Nintendo oder Mega Drive ergattert hat (und natürlich dem Genre zugeneigt ist), darf "Rapid Reload" kommentarlos kaufen. Ähnlich gute, traditionelle 2D-Konkurrenz auf der Playstation ist so schnell nicht zu erwarten.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	68 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	74%

Konventionelle 2D-Action mit hoher Sprite-Dichte und sechs ausgedehnten Schnellschuß-Leveln.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Clockwork Games • Produzent: Greg Duddel • Design: Peter Grayly • Programmierung: Robert Rawson, Andrew Brechen, James Thomas • Grafik: Neil Casini, Rob Matthews • Sound: PC-Music

3D Lemmings



Die wuschelige Horde scheitert am Clockwork-Pentium: Die Zwangs-Detonation zerbläst jeden Lemming in Mini-Artgenossen.



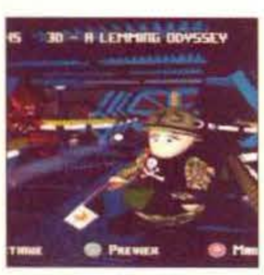
Auf Schloß Lemmelot buddelt sich ein Lemming durch die Mauer (oben), der Kollege unten weist zum Ausgang.











Auch Psygnosis' possierliche Kamikaze-Nager wagen den Umstieg auf 3D. Das englische Entwickler-Team Clockwork Games schneidert die klassischen "Lemmings"-Elemente auf dreidimensionale Knobel-Welten zu: Koordiniert Ihr einzelne Lemminge nicht mit gezielter Talentschulung, watschelt die vertrottelte Schar stur in ihr Verderben. Ihr wählt aus vier unterschiedlich plazierten Kameras die günstigste Einstellung oder schwebt nach eigenem Gutdünken durch den 3D-Spielplatz. Ist Eure frei bewegliche Kamera in einem geschlossenen Raum gefangen, betrachtet Ihr das Spielgeschehen über die Virtual-Lemming-Funktion aus dem Blickwinkel des Nagers und verlaßt mit Eurem Schützling das Gefängnis.

Wie in den zweidimensionalen Vorgängern teilt Ihr per Fadenkreuz einzelnen Lemmingen eine von acht Tätigkeiten zu, wobei Euch in jedem Level eine begrenzte Auswahl unterschiedlicher Talente zur Wahl steht. Habt Ihr eine Anwendung an der falschen Stelle verschwendet, bleibt nur die obligatorische Notsprengung. Eure Lemminge stecken einen Stummelfinger in den Mund und blähen sich auf: Nach hysterischem "Armageddon"-Ausruf zerplatzen die Suizid-Kandidaten in zahllose Winz-Ebenbilder. Um beim Einstellen des günstigsten Blickwinkels nicht den Anschluß zu verlieren, schaltet Ihr auf Pause und wählt nach der Kameraabstimmung gemütlich das gewünschte Talent ein. Eure Schützlinge krabbeln in gewohnter "Lemmings"-Manier Wände empor, schlagen Mauerbreschen, buddeln sich zur nächsten Plattform durch oder basteln provisorische Holztreppen zusammen. Habt Ihr eine vorbestimmte Mindestanzahl Lemminge in den rettenden Ausgang gelotst, belohnen die kleinen Burschen vor dem Marsch in den nächsten Level mit Jubel-Geschrei und Paßwort. "Lemmings"-Profis spielen nicht alle 80 Abschnitte durch, sondern wagen sich über einen deftigen Schwierigkeitsgrad direkt an höhere Level. *rb*

LET'S GO • Vom herzigen Äußeren bis zu den witzigen Digi-Kommentaren: Die zeitgemäße Kosmetik macht die wuscheligen Helden noch niedlicher. Texturen-Verzerrung und mäßige Farbvielfalt katapultieren die "Lemmings"-Optik zwar nicht auf "Wipe Out"-Niveau, dafür vermitteln unzählige Musikstücke das nötige Flair. Wer ein konventionelles "Lemmings" plus Räumlichkeitsbonus vermutet, liegt weit daneben: Mit klassischen Rätsel-Elementen wie Blockern oder Trampolinen und verzwickten Labyrinthen nutzt Clockwork Games die 3D-Chance für innovatives Level-Design. Wer in speziellen Trainingsleveln Talentwahl und die gewöhnungsbedürftige Steuerung geübt hat, weiß den 3D-Vorzug schnell zu schätzen: Die neue "Lemmings"-Kulisse macht nicht nur technisch mehr her, sondern vergrößert außerdem Spielareal und Rätselpotential. Ein rundum gelungenes Comeback.




Die Jäger des verlorenen Lemmings: In Ägypten heftet sich das Nager-Volk an die Fersen von Indy Jones.


Futuristische Gangkomplexe nehmen eine berüchtigte 3D-Ballerei auf die Schippe und fordern Orientierungssinn.



CODE 010 201 022 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	76 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	84 %

Glorreiche Rückkehr: Die dreidimensionale Fortsetzung paart ausgeklügeltes Level-Design mit technischer Innovation.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant, allerdings gibt's eine spielerisch identische Fassung fürs PC-CD-ROM.

Produzent: Dominic Mallinson • Design: Nick Burcombe • Programmierung: Jason Denton, Dave Rose, Stewart Sockett, Rob Smith • Grafik: Pol Sigerson, Darren Douglas, Laura Grieve • Sound: Tim Wright

Wipeout

In ferner Zukunft heitzt Ihr nicht mehr auf vier Rädern über den Asphalt – statt Rennfahrern sind in Zukunft Piloten gefragt, die mit den rasanten Gleitern der Formel 3600 Anti-Gravitations-Liga klarkommen. Acht dieser wendigen Düsenrenner stehen Euch bei "Wipeout" zur Wahl: Je zwei sind in vier verschiedene **Teams** aufgeteilt und unterscheiden sich durch Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Kurvenlage. So eignet sich die "Feisar"-Klasse besonders gut für Anfänger, während die Jäger von AG Systems nur Profis liegen – die Dinger sind zwar schnell, aber träge. Neben ihrem Düsentriebwerk sind alle Sleds mit zwei Luftbremsen (links und rechts) ausgerüstet – bremst Ihr vor Steilkurven rechtzeitig an, könnt Ihr mit Vollgas weiterdonnern. Rempelt Ihr trotzdem gegen den Streckenrand, solltet Ihr über eines der vielen blauen Felder fliegen. Diese katapultieren Euch für kurze Zeit auf Top-Speed und lassen sich während des Rennens vortrefflich für gewagte Überholmanöver einsetzen. Vorsicht ist geboten, wenn einer oder sogar mehrere der blauen Pfeile vor einer Kurve auftauchen: Nur wenn Ihr rechtzeitig die Luftbremsen aktiviert, knallt Euer Gleiter nicht gegen die Außenwand. Ein weiteres Feld spendiert Euch eines von acht Extras (siehe Kasten): Ihr kassiert Lenkraketen, Schutzschild oder Speed-Up, Minen, Elektroblitz und (ungelenkte) Raketen. Im Link-Modus (zwei Play-

Neben einem der vier Teams, (AG-Systems, Auricom, Direx, Feisar), wählt Ihr auch einen Piloten aus, der im Cockpit des Gleiters hockt. Um die Spannung zu erhöhen, haben die Designer jedem Charakter eine eigene Story verpaßt, in der auch die anderen Fahrer eine Rolle spielen. So kommt es z.B. zu heftigen Gefechten, wenn die rivalisierenden Geschwister Arian und Arial Tetsuo aufeinandertreffen.



Den versteckten siebten Kurs seht Ihr nur, wenn Ihr die Rennen davor als Sieger absolviert habt.



Talfahrt: Auf Karobis V jagt Ihr durch Bergmassive. Die Pfeile am Streckenrand zeigen, wohin's geht.



Nicht rutschig, aber schwierig: In der Eiswelt flitzt Ihr durch enge Kanäle.



Die blauen Pfeile beschleunigen Euch kurzzeitig auf Top-Speed. Vor Kurven solltet Ihr überlegen, ob Ihr drüberfliegt.



Plumpst Ihr beim Überspringen eines Abgrunds ins Leere, holt Euch ein Transporter auf die Strecke zurück.





Klassenunterschied: In der "langsamen" Venom-Class sind die Texturen anders..



...als in der deutlichen schnelleren Rapier-Class.



Product Placement: Auf den Plakatwänden bewirbt Psygnosis nicht nur Spiele, die noch in diesem Jahr erscheinen – auch "Geheimprojekte" werden angepriesen.





Achtet auf den Winkel, in dem Ihr hinter einem Abgrund wieder auf die Bahn aufschlagt. Im ungünstigsten Fall hoppelt Euer Raumer ein paar Mal auf und ab.

stations, sowie zwei Bildschirme sind erforderlich) schnappt Ihr Eurem Kumpel sein Extra weg oder kehrt ihm die Steuerung um (lenkt er nach rechts, knallt er links in die Wand). Sechs Rennstrecken liegen vor Euch: Ihr rast durch effektreich beleuchtete Tunnels, über Bergmassive und Eiswüsten. Ihr segelt über klaffende Abgründe, nehmt eine Abkürzung zum Ziel oder schubst den Gegner in die Streckenbegrenzung. Gelingt es Euch, alle Kurse als Erstplazierter abzuschließen (Eure Resultate werden natürlich gespeichert), folgt die Bonusstrecke Firestar, in der es keine Extras mehr gibt. Behauptet Ihr auch hier Euer Geschick, wird's knallhart: In der folgenden "Rapier"-Class flitzt Ihr fast doppelt so schnell über den Kurs – einen großen Bildschirm vorausgesetzt wird Euch garantiert schwindelig. Der Streckenverlauf ändert sich im "Rapier"-Modus zwar nicht, dafür wurden viele Texturen und die Tageszeiten geändert. Habt Ihr genug von "Championship" oder "Single Race" geht Ihr bei "Time Trial" auf die Jagd nach der Bestzeit. Eure fünf Bestzeiten werden auf Memory Card gespeichert.

Als musikalische Begleitung erklingen Tracks von The Orbital, Leftfield und den Chemical Brothers – wer auf Techno, Rave und Ambiente steht, wird vorzüglich bedient. *ak*

! **KILLER APPLICATION** • Das "Ridge Racer"-Syndrom: Hat's sich die "Wipeout"-CD erstmal in der Playstation gemütlich gemacht, weicht sie nicht mehr von der Stelle. Der Rennablauf ist noch rasanter als beim Namco-Konkurrenten, die gegnerischen Gleiter richtig fies und das Extrawaffen-Angebot ausgewogen. Wer einmal mit Top-Speed durch eine kurvenreiche Schlucht gerast ist und dabei noch ein paar Beschleunigungs-Felder ausgenutzt hat, ist verloren: Entweder Ihr spielt getreu dem Motto "nur noch einmal" bis zum Sonnenaufgang, oder Ihr begebt Euch gleich in die Hände eines Psychiaters. Selbst wenn Ihr alle Strecken siegreich beendet habt und Euren Kumpels im Link-Modus keine Chance mehr laßt – die Rundenrekorde könnt Ihr immer noch verbessern. "Wipeout" ist neben "Ridge Racer" das eindrucksvollste Argument, sich eine Playstation zuzulegen.





Adrenalin-Schub: In der Rapier-Class saust Ihr fast doppelt so schnell über die Kurse. Extras gibt's dann allerdings keine mehr.

Autos haben ausgedient: In der Formel-3600-Liga setzt Ihr Euch in raketengetriebene Gleiter, die mittels Luftkissen über dem Erdboden schweben. Trotz der abstrakten Vehikel haben die Designer Wert auf physikalischen Realismus gelegt: Bergab fliegt Ihr schneller, springt Ihr nicht im richtigen Winkel über einen Abgrund, verliert Ihr Tempo, und wer die Luftbremsen nicht einsetzt, kann sich gleich ein Fahrrad kaufen. Ihr könnt sogar Euer Tempo leicht erhöhen, indem Ihr die Gleiternase nach unten drückt!



ab 6 Jahren

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	87 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	85 %

Atemberaubendes Top-Speed-Rennen ohne Kompromisse. Abwechslungsreiche Strecken, viele Extras & Techno-Sound.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen auf andere Konsolen geplant. Jedoch erscheint eine PC-Version.

Supervisor: Kazumi Mizuno • **Programmierung:** Yoichi Hayashi, Keiichi Naito, Hiroshi Yoshida • **Grafik:** Youzo Sakagami, Mitsuhiro Isozaki, Satoshi Inoue, Junko Tobita, Megumi Shikanai • **Sound:** Etsuo Ishii, Yuri Misumi, Keiichi Okabe, Shinji Hosoe, Ayako Saso, Nobuyoshi Sano

Ridge Racer



Der Wunsch nach einer 3D-Fahrsimulation im Wohnzimmer-Format ist so alt wie das **Videospiel.** Namco, seit den 80er Jahren der beste Entwickler von Gasfuß-Spektakeln jeder PS-Klasse, hat nach Meinung vieler Insider noch immer die Nase vorne: "Ridge Racer" gilt seit der Japan-Veröffentlichung der Playstation-Umsetzung als das edelste Rennspiel für den Heimgebrauch.

"Ridge Racer" lädt Euch in eine fiktive Metropole, eine mondäne Mischung aus Monte Carlo und Hongkong. Ohne Trainings- oder Aufwärmrunde startet Ihr in einem Feld von zwölf Tourenwagen: Ihr brettert durch einen Tunnel auf die Paßstraße, zum Strand hinunter und durch eine zweite Unterführung zurück in die City. Nur im "Hard"-Level ändert sich die Route: Das letzte Drittel ist gesperrt, und Ihr seid gezwungen durch eine enge Gasse von Straßenbauabsperrungen zu sliden. Wer alle drei Schwierigkeitsstufen, sowie ein "Time Trial"-Duell als Sieger besteht, speichert drei neue Kurs-Variationen auf die Memory Card: Hintereinander durchfahrt Ihr die Strecke in umgekehrter Richtung und begegnet mit viel Glück und Geschick dem geheimnisvollen Alltime-Champ des Spiels, der Euch zum Duell Mann gegen Mann fordert und Euch im Fall seiner Niederlage seinen exklusiven schwarzen Lamborghini überläßt.

Über die seitlichen Joypad-Taster wechselt Ihr zwischen drei Sichtperspektiven. Die anderen Knöpfe sind mit Gasgeben, Bremsen und – für Automatik-Gegner – einer Fünfgang-Schaltung belegt.

Mit dem Schwarz-Weiß-Fahrsimulator "Night Driver" legte Atari 1976 ein zukunftsweisendes 3D-Spiel vor. Danach stritten sich die japanischen Hersteller Sega ("Turbo", "Out Run") und Namco um das beste Rennvideospiel. Namco entwickelte 1982 "Pole Position", fünf Jahre später das Multi-Player-Rennen "Final Lap", 1989 "Winning Run", das erste Polygonen-Rennspiel, ein Jahr drauf den Breitformat-Nachfolger "Driver's Eye" mit drei Bildschirmen.



Polygon-Debüt: "Winning Run"



"Sliden" heißt das Zauberwort der Champs: Schlittert so geschickt in die Kurve, daß Ihr nicht an Drehzahl verliert.



Ein Hubschrauber begleitet das Feld und filmt die brisantesten Situationen.



Nach dem Zieldurchlauf seht Ihr Eure siegreiche Fahrt als Zusammenschnitt.





RAVE • Ridge Racer ist nicht die beste und nicht die umfangreichste, aber auf jedenfall die schönste Wohnzimmer-Raserei aller Zeiten. Ein Kurs ist hart, auch wenn's anders rum ("Extra Game") noch mal so viel Spaß macht. Hätten wir ein "Ridge Racer" mit verschiedenen Fantasy-Städten und einem Zwei-Spieler-Modus, wäre das Spiel die Erfüllung eines langgehegten Traums. Nur wenn Ihr direkt davorsitzt, vergeßt Ihr für ein paar Minuten die Mängel der aufpolierten, auf exklusiv getrimmten Tourenwagen-Schlacht. Habt Ihr's durchgespielt und fahrt wie ein Gott, merkt Ihr, ob Euch das Spiel wirklich gefällt: Wer es brachialer mag, langweilt sich im hin- und herrutschenden Lamborghini und spielt das ruppigere "Daytona" oder das ausgeflippte "Cruis'n USA". Grafik- und Komfort-Freunde hingegen genießen die Strandfahrt mit Blick auf ihren Rundenrekord.





"Extra-Game": Wenn Ihr auf drei Schwierigkeitsstufen und im Time Trial gewinnt, fahrt Ihr in die gegengesetzte Richtung.



Schnappt ihn Euch: Wer auch auf den "Rückwärts"-Strecken siegreich ist, begegnet dem schwarzen Lamborghini.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	85 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	86%

Der Testarossa unter den Rennspielen: Schwindelerregend schnell, unschlagbar elegant – leider nur auf einer Strecke.

Andere Versionen
Momentan ist zwar eine Fortsetzung für die Playstation geplant, jedoch keine Umsetzung für eine andere Konsole.

Entwickler: Seibu, Japan

Raiden Project



Konami macht's vor, der Rest zieht nach: Auf der "Raiden"-CD befindet sich nicht nur eine Adaption des dezent antiken "Raiden"-Originals, sondern auch die Heimvarianten des neueren "Raiden 2"-Spielautomaten. Beide Titel präsentieren sich als astreine Vertikal-Scroller mit jeweils acht Levels und Action bis zum Abwinken. Wenn Ihr die zahllosen Feinde abknallt, verschiedenfarbige Extras zum Ausbau Eurer fünf Waffensysteme aufsammelt und eine Smart-Bombe nach der anderen aktiviert, brennt buchstäblich der Bildschirm.

Wer will, kann beide "Raiden"-Episoden in bildschirmfüllendem Vollbild erleben oder das Original-Hochkant-Format einstellen. Für kompromißlose Zeitgenossen gibt's sogar einen Maximal-Modus, in dem Ihr den Fernseher einfach um 90 Grad dreht und so das beste Format realisiert. *mg*

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEIBU
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	69 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	82 %

Raiden 1 und 2 im technisch perfekten Doppelpack: Grandiose Vertikal-Scroller für Traditionalisten mit eisernen Nerven.

Das "Raiden"-Original zählt zwar nie zu den innovativsten Vertikal-Scrollern, war aber in der Spielballe erstaunlich erfolgreich – nicht zuletzt dank dem barschen Schwierigkeitsgrad.



Je mehr Extra-Kapseln Ihr sammelt, desto mächtiger wird der wirkungsvolle lila Lenk-Laser.



DIE HARD • Beide "Raiden"-Hits wurden pixelgenau adaptiert und spielen sich genauso packend wie in der Spielhalle. Teil 1 hat zwar heute nicht mehr viel zu bestellen (eintönige Feindformationen), der Nachfolger zählt dafür zu den intensivsten Shoot'em-Ups der Geschichte. Der Schwierigkeitsgrad ist gnadenlos (aber nicht unfair), Smart-Bomben sind unbezahlbar, und die Adrenalin-Produktion steigt ins Grenzenlose: Hardcore-Action mit durchschlagenden Waffen, überarbeiteter Musik und coolen Gegnern, aber tristen Hintergrundlandschaften.



Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. Dafür gibt's den ersten Teil für den Atari Jaguar (Spielspaß-Wertung: 61%) und als Import für Mega Drive und Super Nintendo.

Entwickler: Capcom

Street Fighter Real Battle



Bei der Saturn-Version erkennt Ihr deutlich eine helle Outline rund um die Spielfiguren



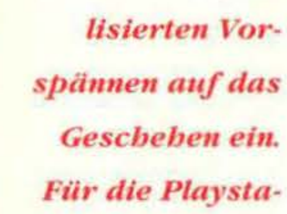
Bisons Eigentumswohnung ist genauso geschmackvoll eingerichtet wie im "Street Fighter"-Film. Der kauernde Pixelhaufen soll übrigens Blanka darstellen. (Playstation)



Specials wie im gezeichneten Original: Im Bild Hondas Hundred-Hand-Slap.

Beide Versionen von "Real Battle" stimmen Euch mit digitalisierten Vorspännen auf das Geschehen ein. Für die Playstation-CD wurden die Filmszenen per Motion JPEG komprimiert – die eingebaute Daten-Decompression ermöglicht eine einwandfreie Vollbild-Darstellung.







Der Saturn-Vorspann muß ohne Spezialchips auskommen – hier haben die Designer mit der Software "Cinepak" gearbeitet. Das Ergebnis zeigen die Bilder

SATURN

PS

Kurz bevor ihre japanischen Kollegen die Arbeiten an den Heimversionen von "Street Fighter alpha" beenden (mehr dazu in der letzten MAN!AC), veröffentlicht die amerikanische Capcom-Niederlassung die Umsetzung des erfolgreichen "Street Fighter Movie"-Automaten. Im Sauseschritt haben die Amerikaner Playstation- und Saturn-Versionen zusammengebastelt, bei denen sich digitalisierte Sprites gemäß der üblichen "Street Fighter"-Spielmechanik über den Bildschirm kloppen. In der Rolle von Colonel William F. Guile (im Film dargestellt von Jean-Claude van Damme) bestreitet Ihr den "Movie"-Modus oder wählt im "Street Battle" eine beliebige von 14 Spielfiguren aus. Alle Charaktere der Zelluloid-Vorlage wurden per Motion-Capture digitalisiert – auch Ken Sawada, Guiles neuer Kollege bei der A.N., ist dabei. Spieloptionen und -features kennt Ihr bereits aus den gezeichneten Vorgängern. So gibt's neben dem Energiebalken auch die "Super"-Leiste, mit der Ihr Killer-Specials auslösen könnt. Apropos Specials: Im Gegensatz zu den Filmhelden, die ohne Fireball und Sonic Boom auskommen mußten, attackieren die Digi-Helden mit allen Spezialattacken, die Ihr von den Vorgängern kennt – ob Flaming Torpedo oder Hundred-Hand Slap, die Special-Moves funktionieren wie gehabt.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140 und Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084



Die Grafik der Playstation-Variante ist nur eine Nuance besser als auf dem Saturn

B-MOVIE • Ungewöhnlich gut hat mir die Automatenvariante des Digi-"Street Fighter" gefallen, ziemlich bescheiden sehen die beiden 32-Bit-Umsetzungen aus. Wieso die Grafik nicht 1:1 auf CD portiert wurde, ist mir ein Rätsel: Statt erkennbarer Schauspieler humpeln wackelige Digifigürchen vor mäßig einfallsreichen Backgrounds. Den Zeilenscroller haben die Designer zwar hinübergerettet, ansonsten erinnern nur die üblichen Spielfeatures an das Automatenvorbild und an alle anderen "Street Fighter"-Spiele. Die Saturn-Variante ist grafisch etwas schlechter, da Ihr eine helle Outline um die Figuren herum erkennen könnt – auf der Playstation wurden die digitalisierten Kämpfer besser ins Spiel eingepaßt. Dafür haut mit Sonys Original-Joypad kaum ein Special hin. Davon abgesehen gibt's keine Unterschiede zwischen den beiden CDs.



ab 16 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	56 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	67%

Schlampige Umsetzung des grafisch einwandfreien Automatenvorbildes. Auch spielerisch zu schwach.

ab 16 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	58 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	67%

Grafisch etwas besser als auf dem Saturn, aber spielerisch identisch. Schade um das verblüffend gute Automatenvorbild.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Sony, Japan

Jumping Flash

Im Weltraum lauert das Böse – aufmerksame Videospieler haben's vielleicht schon bemerkt. Doch mit Baron Aloha und seinen Tintenfisch-Aliens habt Ihr bestimmt nicht gerechnet: Der hyperaktive Weltenräuber schält ganze Landstriche von der Erde und verschleppt sie ins All. Die Menschen wollen ihre Pyramiden, Schlösser und Jahrmärkte wiederhaben und entsenden einen Kampf-Hasen, der sich mit Fröschen, Luftkampf-Libellen und bombenden Vierbeinern auseinandersetzen muß. Euer Häschen ist mit Bordkanone, Smartbomben und einem Jetpack ausgerüstet, mit dem es jede schwebende Plattform erreichen kann. Neben Eurem eigenen Sprungtalent könnt Ihr aber auch von Ventilatoren Gebrauch machen, die Euch in die Luft pusten. Alle Spielstufen beherbergen vier Gegenstände, die Ihr benötigt, um eine Landschaft aus den Tentakeln der Tintenfische zu befreien. *wi*

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	78 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	77%

Endlich mal was Neues: Gewitzte 3D-Hüpferei mit liebenswertem Super-Hasen. Viele Gegner & Überraschungen.



Jeder Abschnitt setzt sich aus drei Welten zusammen und wird von einem Endgegner (kleines Bild) bewacht.



MEISTER LAMPE • "Jumping Flash" enthält alle Elemente moderner Hüpfspiele, ist aber technisch einmalig. Die Spielstufen sind umfangreich und mit vielen Aufbauten gespickt, trotzdem zoomen Gebäude und Gegner perspektivisch fließend an Euch vorbei. Auf Eurem Weg zu Aloha kreuzen nicht nur aberwitzige Feinde Euren Weg, Ihr hoppelt auch an Vulkanen, lustigen Osterinsel-Köpfen und Spielzeug-Schlössern vorbei. Die Hasen-Hatz ist eine willkommene Abwechslung für "Jump'n'Run"-Müde und ganz nebenbei das innovativste Grafik-Spektakel für die Playstation.

Eurem Sprungtalent verdankt Ihr einen einzigartigen Blick auf die Spielzonen: Aus sicherer Entfernung könnt Ihr Feindbewegungen analysieren und Gegenstände orten. Geht's abwärts, hilft Euch Euer Schatten bei der Orientierung.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Konami, Japan

Parodius Deluxe



Unschuldsmiene und Karnickel-Ohren: Der süße Kimono-Hase entpuppt sich bald als Sperrholzattrappe. Dahinter hocken zwei Pinguine mit Ghetto-Blaster.



Ruckelt auf der Playstation besonders erbärmlich: Das riesige Katzen-U-Boot aus "Parodius 2".













Mit dem "Parodius-Deluxe"-Paket startet Konami eine doppelte Attacke auf Eure Lachmuskeln: Außer dem humoristischen Klassiker enthalten Saturn- und Playstation-CD die Umsetzung des zweiten Teils, "Fantastic Journey". Beide Episoden bieten einen Zwei-Spielermodus und protzen mit dem Spielhallen-Soundtrack.

Konami veralbert die Japano-Ballereien "R-Type", ein fauler Octopus-Obermotz nimmt das starre "Gradius"-Mutterhirn aufs Korn. Entgegen dem innovativen Erstling nimmt "Parodius 2" nicht nur ernsthafte Shooter-Legenden unter Beschuß, sondern orientiert sich primär am albernen Vorgänger: Endgegner wie das Katzen-Unterseeboot und die berüchtigte Bauchtänzerin wurden wiederbelebt und bildschirmfüllend aufgebläht, zum beliebten Shooter-Team gesellen sich vier neue Kollegen: Ihr entscheidet Euch zwischen Pinguin, Baby-Octopus, Twinbee, Kugelfisch, Papierjäger-Surver, Schweine-Engel und einem Anime-Häschen. Bevor Ihr in die japanische Funny-Welt durchstartet, wählt Ihr im zweiten Teil zwischen manuellem Feuer, Autofeuer und Semi-Autofeuer die gewünschte Baller-Option. Anschließend geht's den Nippon-Sprites in greller Manier an den Pummel-Kragen: Während sich in Comic-Gewässern Killerwal-Schulen und unterseetüchtige Katzenvehikel tummeln, machen aufgeblasene Adlermatrosen und Küken-Formationen den Luftraum unsicher. Aufgesammelte Glocken bescheren Euch Extrawaffen und blasen Euer Sprite auf, Bonbons erhöhen nach Aktivierung über eine Bonus-Leiste Geschwindigkeit oder Feuerkraft. *rb*

Gegenüber dem Import-Test wurde die Wertung für die Playstation-Version aus technischen Gründen um ein Prozent gesenkt.



ABGEDREHT • Beide Action-Hits als astreine Automaten-Konvertierung auf einer CD beschäftigen nicht nur Action-Nostalgiker. Spielerisch stecken die humoristischen Konami-Hits die ernsten Vorbilder locker in die Tasche. Saubere Steuerung und flotte Schußfolge erlauben gewagte Manöver in feindlichen Bombardements, die grelle Munitionsfärbung garantiert faire Ausweich-Chancen. Riesige Anime-Sprites und schräge Bosse treiben die Spannungskurve steil in die Höhe und sind Musterbeispiele für spielerische Höhepunkte, das traumhafte Extrawaffen-System fordert schnelle Reaktion und Geistesgegenwart. Zwar bringen Ladepausen und rekordverdächtiges Ruckeln insbesondere die Playstation-Version ins Stocken, doch Baller-Freaks verschmerzen den Hardware-bedingten Schönheitsfehler. Nur wer japanische Funny-Optik haßt, läßt die CD im Laden stehen.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	76 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	89 %

Zwei Komik-Hits auf einer CD: Action-Fanatiker freuen sich über eine geballte Ladung Nippon-Grafik und zeitloses Spieldesign.



Zwingt die Hardware nicht in die Knie: Die kleineren "Parodius"-Sprites sind weniger ruckelanfällig.



Die Clowns decken Euch mit Luftblasenbeschuß ein. Ihr ballert die Munition ab und zielt auf die Narrenkappe.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	74 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	88 %

Niedliche Japano-Optik und schräger Soundtrack nehmen ergraute Baller-Legenden auf die Schippe: Trotz Ruckeln – zugreifen!

Andere Versionen

Der Super-NES-Import "Parodius 2: Fantastic Journey" wurde in MAN!AC 1/95 mit 87% Spielspaß getestet. Außer den japanischen Versionen für NES und PC-Engine sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Genki, Japan • **Grafik:** Hamagaki Hiroshi • **Design:** Kuroda Manami, Kimura Tomoharu, Yokoyama Koh • **Programmierung:** Shimizu Kenji • **Sound:** Matsumae Kimitaka

Kileak: The Blood



Auf PCs ist die 3D-Actionwelle mittlerweile abgeebbt, auf den Konsolen rollt sie gerade erst heran: Nach dem Absturz über einer frostigen Polarregion verschlägt es eine Mech-Einheit in einen unterirdischen Komplex, wo sie aus der Ego-Perspektive feindliche Androiden auseinandernimmt. Entgegen klassischen PC-Vorbildern sind die "Kileak"-Gegner keine verpixelten 2D-Sprites, sondern mit Texturen verkleidete Polygon-Kontrahenten. Ihr stapft durch metallische Echtzeit-Tunnels, liefert Euch in engen Schläuchen Schußwechsel mit Killer-Drohnen und knackt Sicherheitsschotte: Findet Ihr keine Diskette mit Zugangscode, sucht Ihr im Nachbartunnel nach Sicherungskästen oder legt ein paar Hebel um. Im Optionsmenü studiert Ihr die Auto-Map oder zückt eine dickere Knarre. *rb*

Muster von Traumfabrik, Berlin. Tel. 030/6946043

ab 12 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	60 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	55 %

Jugendfreundliches 3D-Scharmützel im Roboter-Look: Ihr besteigt einen Mech und ballert Euch durch eine dröge Polar-Basis.

Die "Kileak"-Waffen liegen nicht auf dem Boden verstreut, sondern werden in einer gerenderten Zwischensequenz per Zugangscode aus Spezial-Tresoren geborgen.





Säulen bieten zwar Deckung gegen Beschuß, senken Eure Trefferquote aber erheblich.



LADEHEMMUNG • Sony tauscht bluttriefende Dämonen gegen Roboter und wählt ein High-Tech-Szenario in tristem Grau – steril, aber jugendfrei. Euer Mech quält sich im Zeitlupenschritt durch langweilige Stockwerke und watschelt unbeholfen in die nächste Feindsalve. Ausweichmanöver sind in den engen Korridoren nicht möglich, für eine prompte Kehrtwendung ist Euer Vehikel zu träge. Nur der düstere Soundtrack und vereinzelte Rätseleinlagen retten das unmotiviert zusammengeschweißte Tunnel-Gewirr vor dem totalen Spielspaß-Out.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Nintendo, J • Design: Shigeru Miyamoto

Yoshi's Island
Super Mario World 2



Ein Yoshi kommt selten allein: Um Mario bei seiner neuesten Hüpfspiel-Herausforderung zu unterstützen, hat sich eine Clique verschiedenfarbiger Mini-Dinos als Packesel zur Verfügung gestellt. Daß Mario diesmal nicht selbständig umherspazieren kann, liegt an seinem Alter. "Yoshi's Island" zeigt den Plattform-Papst als kleinen Hosenmatz, der ohne Windeln aufgeschmissen wäre. So nimmt er auf Yoshi's Rücken Platz, um in sechs Welten mit je acht Levels seinen Mann zu stehen.

Zur Orientierung brauchen wir keine Oberwelt, die Spielstufen müssen am Stück erobert werden. Jeder Abschnitt birgt dabei so viele Bonus-Utensilien, daß man bei der Endabrechnung im Optimalfall auf hundert Punkte kommt. Erst wenn Ihr alle acht Szenarien zur vollsten Zufriedenheit abgegrast habt, öffnen sich die Portale von zwei Zusatz-Leveln. Kollege Olli beschreibt übrigens auf den folgenden vier Seiten die wichtigsten Yoshi-Tricks.

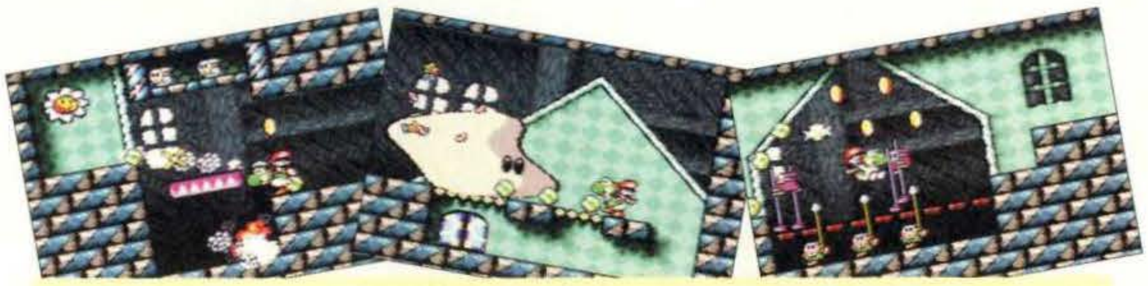
Yoshi wirft nicht nur mit Eiern und Gegnern, nach Verzehr des entsprechenden Gegenstandes kann er kurzzeitig mit Kürbiskernen spucken, feurigen Drachenatem ausstoßen oder die Feinde zu Eis erstarren lassen.



Was für ein Dickdarm: Wenn Yoshi übermächtige Gegner vertilgt, fabriziert er übergroße Eier.



Yoshi's Balance-Akt: Die beige Trommel rechts unten dreht sich dank FX-Chip stufenlos um die eigene Achse.



Kurz vor dem Finale in der sechsten Welt: Yoshi sammelt die letzten Extras, verformt mit treffsicherem Eier-Beschuß den beigen Glibber-Gegner und weicht Speerspitzen aus.

Zurück zum Spiel: Erfreulicherweise müßt Ihr auf keine liebgewonnenen Verteidigungstaktiken verzichten. Yoshi kann auf die meisten Gegner draufhüpfen und sie damit betäuben oder ganz vom Bildschirm schubsen. Diese Methode ist seit dem allerersten Mario bewährt und erweist sich auch 1995 als treffsicher und sinnvoll. Weiterhin darf sich Yoshi einen Gegner mit seiner Zunge schnappen und ihn auf Knopfdruck wieder ausspucken – um damit beispielsweise andere Widersacher hinwegzukatapultieren. Neu ist jedoch, daß Yoshi einen soeben verschlungenen Bösewicht "schlucken" kann. Ein kurzer Joypad-Druck nach unten und der Feind wird zu einem Ei verdaut, das Yoshi dann hinter sich her zieht. Bis zu sechs Eier kann er für Notfälle bunkern. Die Eier sind aber nicht nur zum Mitschleppen da, sondern werden meist umgehend eingesetzt. Auf Knopfdruck

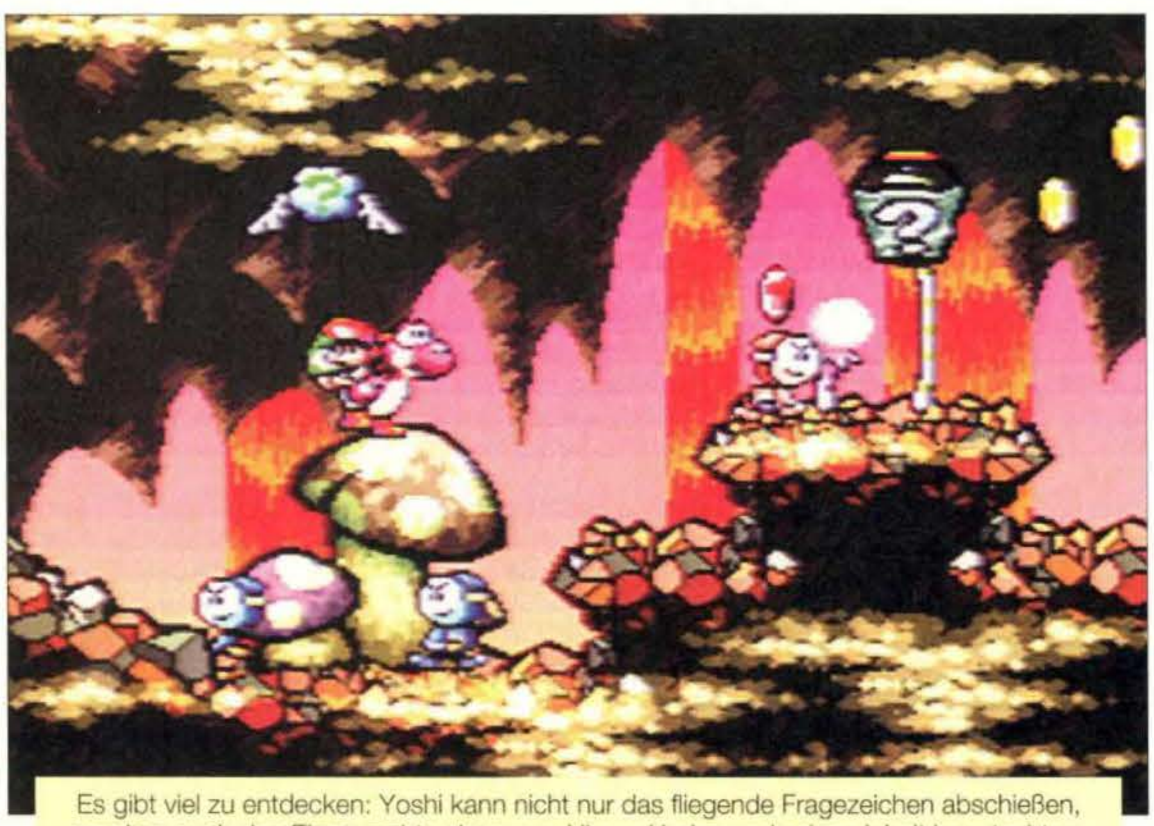
LIVE LONG AND PROSPER • Er hat's nicht verlernt: Mögen "Rayman" und "Clockwork Knight" zum Sprung in die 80er-Wertungen ansetzen, Miyamoto's Jump'n'Run-Kompetenz bleibt unerreicht. Die Innovationen sind spärlich, dafür durchschlagend: Das bestimmende Eier-Wurf-Spielelement entpuppt sich als brillante Idee, die dem traditionellen Hüpfspiel eine neue Spielspaß-Dimension öffnet. Die 48 Mammut-Levels wurden perfekt designt, praktisch für jedes Bonus-Teilchen eine interessante "So schnapp man sichs"-Strategie entwickelt. Kein anderes Hüpfspiel kann sich mit der Langzeit-Motivation und der beispiellosen Hingabe für jedes noch so winzige Detail messen. Im Gegensatz zu "SM World 1" sind die Endgegner optisch und taktisch eine wahre Freude (coole FX-Chip-Spielereien), dafür vermisse ich die geheimnisumwitterte Oberwelt.











Es gibt viel zu entdecken: Yoshi kann nicht nur das fliegende Fragezeichen abschießen, sondern auch den Eimer rechts oben vom Himmel holen und seinen Inhalt begutachten.



Wenn Yoshi nicht aufpaßt, schließt die bespitzte Grinsekugel mit Clowns-Maske zu ihm auf und pikst den Dino.



Schneegestöber in den Alpen: Trotz schlechter Sicht muß Yoshi die beiden gierigen Pflanzen außer Gefecht setzen.





Große Klappe, aber wenig dahinter: Schon nach einem einzigen Ei-Treffer verschwindet das lila Monster.



Mario heult sich die Augen aus: Dabei hat Yoshi noch neun Sekunden Zeit, ihn wieder einzufangen.

erscheint nämlich ein Zielkreuz, das die Wurfrichtung des Eis anzeigt. Sobald Ihr den Abschuß freigegeben habt, zischt das Ei in die gewünschte Richtung. Mit dieser lebenswichtigen Taktik könnt Ihr nicht nur Gegner vernichten, unerreichbare Extras einsammeln und Level-Umbauten auslösen, gerade bei den Endgegnern seht Ihr ohne geschicktes Eier-Feuerwerk kein Land. Dieses neue Feature ist absolut spielbestimmend und offenbart ganz neue Steuer- und Spieltaktiken. Nicht umsonst stehen an taktisch wichtigen Stellen Eier-Spender, damit Ihr Euch für die kommende Herausforderung rüsten könnt.

Das Level-Design unterscheidet sich nicht vom Erfolgskonzept der Vorgänger: Wer will, kann dank niedlicher Hinweisschilder den direkten Weg zum Ausgang einschlagen. Habt Ihr's nicht ganz so eilig, erkundet Ihr unzählige versteckte Bonuskammern, Abkürzungen, Abzweigungen und Geheimpassagen. Nicht selten müßt Ihr auch einen Schlüssel auftreiben, um ein Bonusspielchen zu absolvieren oder Zutritt zum nächsten Level-Abschnitt zu erhalten.

Beim Design der einzelnen Welten haben die Nintendo-Kreativen kein bewährtes Element ausgelassen, diverse Überraschungen und Neuentwicklungen eingebaut (Plattformen mit Selbstzerstörung, fliegende Fässer mit Drehautomatik, etc.). Anders als bei "Super Mario Bros. 3" stehen die einzelnen Welten aber nicht unter einem bestimmenden Thema: Die Wachsmalkreiden-Optik zieht sich durchs komplette Spiel, gruftige Dungeon-Passagen wechseln mit Freiluft-Szenarios und luftigen Gebirgsausflügen.

Natürlich entdeckt Ihr unterwegs ein paar Dutzend Utensilien, die Ihr für die weitere Reise gut gebrauchen könnt. Am Ende eines Levels erwarten den geschickten Gambler schließlich weitere Bonusspiele, bestimmte Extras dürft Ihr bunkern und müßt sie nicht gleich nach Erhalt verbrauchen. Neu ist auch, daß nach Feindberührung nicht gleich alles aus ist: Mario schwebt dann für bestimmte Zeit in einer Luftblase über den Bildschirm und kann von Yoshi durch einfache Berührung wieder eingefangen werden. *mg*

IT'S A MANIAC



MBIT 16 | D | ab 6 Jahren

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	84 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	95 %

It's a Miyamoto: Riesengroßes Spielspaß-Feuerwerk mit tollen Special-FX, perfektem Level-Design und zündenden Ideen.



Zeit ist Geld: Mehrmals im Spiel nähert sich der schwarze Vielfraß aus dem Hinterhalt und treibt Yoshi zu läuferischen Höchstleistungen.



Nach dieser Szene in Welt 6-8 steht Ihr (fast) dem finalen Obermotz gegenüber. Euch erwartet ein heißes Gefecht.



Nochmal letzter Level: Je nachdem, welche Türe Ihr "abschießt", winkt ein anderer Level-Abschnitt.

Die Farbe der Plattformen zeigt an, wie schnell sich diese fortbewegen, sobald Yoshi draufgesprungen ist.





Andere Versionen

Der Vorgänger "Super Mario World"erschien 1990 und ist nur einen Tick schlechter als "Yoshi's Island". Umsetzungen sind keine geplant.



Die flinken Affen und der gewitzte Zwerg haben es auf Euren jungen Reiter abgesehen, den sie bei Kontakt entführen.







Durchfetzten und einsammeln: Springt Ihr auf den roten Schalter, werden alle unsichtbaren Goldstücke sichtbar – jedoch nur für kurze Zeit.

REIF FÜR DIE INSEL



Wenn Ihr auf dem Stein steht, fliegt er in die angezeigte Richtung. Hüpft Ihr kurz hoch, wendet der schwebende Fels.

Damit Ihr alle Geheim-Levels und Bonus-Räume auf "Yoshi's Island" zu Gesicht bekommt, verrät Euch die MAN!AC-Testmannschaft die wichtigsten Tricks und Kniffe.

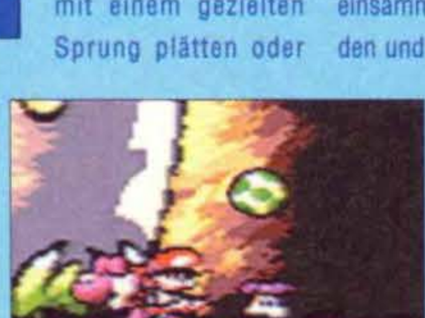
Erinnert Ihr Euch noch an Mario`s Super-Pilz, mit dem Ihr Mauerstücke sprengen konntet, und die Feuerblume, die Euch mit Flammengeschossen ausrüstete? Diese Zeiten sind vorbei: "Yoshi`s Island" protzt mit schlauen Gegnern, neuen Rätseln und vielen Extras. Es gibt keine unsichtbaren Steine, Ihr könnt eine Welt nicht mehr durch einen geheimen Levelausgang überspringen und für`s Feuerball-Werfen ist Mario noch viel zu klein. Auf

YOSHI'S KOMBAT-TECHNIKEN



Laßt das Ei von der Wand abprallen und sammelt so Goldstücke an unerreichbaren Orten.

Um Eure Gegner vom Spielfeld zu semmeln, könnt Ihr sie entweder mit einem gezielten Sprung plätten oder sie mit dem Y-Knopf fressen. Betätigt Ihr nochmal die Y-Taste, spuckt Ihr sie wieder aus. Drückt Ihr jedoch das Steuerkreuz nach unten, schluckt Yoshi den Gegner herunter und verpackt ihn in ein grünes Ei, mit dem er die anderen Biester vom Spielfeld semmeln, Schalter betätigen und Goldstücke oder Blumen einsammeln kann. Das Ei prallt von Erdboden und Decke ab und hüpft über Wasser, zerbricht jedoch nach dem vierten Wandkontakt in Stücke.



Diese nützliche Pflanze versorgt Euch mit Eiern: Wartet, bis sie eins ausspuckt und sammelt das Geschoß auf.

Bei jedem Kontakt ändert das Ei seine Farbe: Anfangs ist es grün, dann wird es gelb und schließlich rot. Trefft Ihr mit einem gelben oder roten Ei einen Gegner, erscheinen ein oder drei Sterne, die Euch das Level-Abgrasen erleichtern. Mit der "Billard"-Technik erreicht Ihr verzwickte Winkel, indem Ihr den Gegner "über Bande" abschießt. Verschluckt Ihr einen besonders gewaltigen Gegner, stößt Yoshi ein großes Ei aus, das beim Wurf plump nach unten fällt und alle Widersacher auf dem Bildschirm in Sterne verwandelt. In den höheren Levels könnt Ihr auch rote und grüne Blumen mit einem Pfeil finden, die Euer Ei in die angezeigte Richtung umlenken. Um die begehrten Eier zu finden, müßt Ihr nicht nur haufenweise Gegner verschlingen: Gesprenkelte Steine und Eier-spuckende Pflanzen versorgen Euch mit den Wurfgeschossen.

Diese Blume lenkt Euer Wurfgeschoß um.





Grüne Eierspender füllen das Magazin voll auf, gelbe und rote geben Euch nur ein Ei und verschwinden anschließend.

Neben den Eiern verwendet Ihr auch Kürbisse als Angriffswaffe: Schluckt Ihr einen grünen Kürbis, spuckt Yoshi mit den Kernen um sich. Der Rote läßt Yoshi Feuer speien und mit dem Blauen vereist Ihr Eure Gegner.

PASSENDE KOSTÜME FÜR JEDE GELEGENHEIT



Mit der Yoshi-Lokomotive düst Ihr über die Gleise im Hintergrund und geradewegs in einen Geheimraum. Doch Vorsicht: An der Wand sind auch Monster, die sich frei bewegen können und Euch erbarmungslos verfolgen. Achtet bei Weichen auf den richtigen Weg.



Um Euch durch enge Gänge zu graben benützt Ihr die Maulwurf-Verkleidung: Euer Gefährt ist nicht an festen Untergrund gebunden und läßt sich in alle Richtungen steuern. Damit Ihr an Kurven nicht zuviel Zeit vertrödelt, fahrt bei einem Richtungswechsel die Biegung voll aus.



Geht's an Land nicht mehr weiter, schlüpft Ihr in das U-Boot-Kostüm und taucht ab. Drückt in Fahrtrichtung, um den Schnorchler zu steuern und betätigt die B-Taste, um zielsuchende Torpedos abzufeuern.



Das Cape kennt Ihr schon aus "Super Mario World": Baby Mario ist damit unverwundbar und kann in windeseile Gänge entlangrennen und an der Decke gehen. Steuert in Marschrichtung und Mario kann nicht mehr aufgehalten werden.



Als Hubschrauber kann Yoshi für kurze Zeit den Erdboden verlassen und in hohe Gefilde aufsteigen oder tiefe Schluchten überfliegen. Drückt einfach in Flugrichtung und Yoshi rattert los.



Jedes Kostüm dürft Ihr nur wenige Sekunden nützen. Erneuert Ihr Eure Verkleidung nicht, werdet Ihr zum Ausgangspunkt zurückgesetzt. Erreicht Ihr jedoch das Yoshi-Symbol, verwandelt Ihr Euch an Ort und Stelle zurück und marschiert weiter.



Wenn's schnell gehen soll, klemmt Ihr Euch hinter das Steuer des Yoshi-Mobils: Mit der B-Taste fahrt Ihr die Räder aus und entgeht so Euren Gegnern. Um bei Sprungschanzen die Flugbahn zu vergrößern, solltet Ihr vor dem Abheben ebenfalls die B-Taste drücken.





Mit dem passenden Schlüssel lädt Euch Yoshi zu einem von vier verschiedenen Geschicklichkeits-Tests ein.

"Yoshi's Island" gilt es unsichtbare Wolken durch Berührung ans Tageslicht zu befördern, Yoshi's verschiedene Verwandlungsmöglichkeiten zu nutzen und alle Bonus-Punkte und Goldstücke einzusacken. "Yoshi's Island" besteht aus sechs Welten zu je acht Levels plus zwei Geheim-Szenen pro Welt. Wollt Ihr die zwölf versteckten Levels durchspielen, dürft Ihr keine Welt im Schnelldurchlauf abhaken, sondern müßt 30 Sterne, 20 rote Goldstück und fünf Blumen an jedem Levelausgang vorweisen. Habt Ihr eine Welt perfekt gelöst, ist der Weg zu den zwei geheimen Levels frei.

Einige Elemente werdet Ihr aus vergangenen Abenteuern kennen. Neu ist z.B. der kleine Hund, der Euch über spitzte Pfähle trägt, als schwimmende Plattform dient und Gegner verjagt. Stellt Euch auf seinen breiten Rücken und er trägt Euch Richtung Levelausgang. Bevor Ihr nun zum Schmökern anfangt noch ein Universal-Tip: Habt Ihr ein bereits durchgespieltes Level erneut angewählt, müßt Ihr nur "Start" und anschließend "Select" drücken, um zur Karte zurückzukehren. *oe*



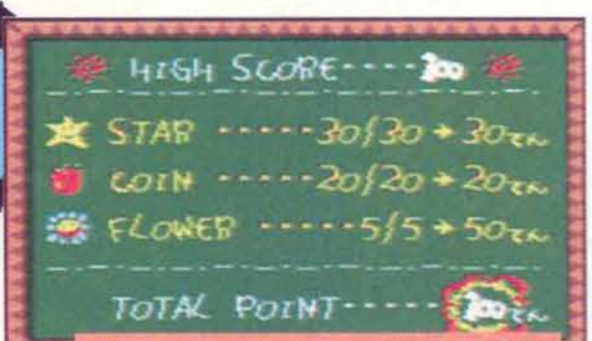
Streift den Eimer mit einem Geschoß und er beglückt Euch mit einem Goldregen.







Neben der Gegner-Dezimierung lassen sich mit den Kürbissen auch Extras freisetzten: Der Feuerstrahl schmilzt Eiswürfel und die Kürbis-Kerne schaufeln in sandigen Gegenden Blumen und Goldstücke frei.



Eure erfolgreichste Expedition wird auf Batterie gespeichert und nur von noch besseren Versuchen überschrieben.

SAMMLER-LEIDENSCHAFT



Den fliegenden Druiden mit der roten Münze müßt Ihr schnell treffen. Wartet Ihr zu lange, fliegt er davon.



Schießt von oben ein Ei in die rote Blume und sie schenkt Euch dafür viele Sterne.

Um einen Level komplett abzuräumen und den Geheim-Levels ein kleines Stück näher zu kommen, müßt Ihr pro Level 30 Sterne, 20 rote Goldstücke und fünf Grinse-Blumen finden und heil zum Ausgang tragen. Während Euch Blumen und Goldstücke nicht verloren gehen, büst Ihr für jede Sekunde, die Baby Mario nicht auf Eurem Rücken sitzt einen Stern ein. Sind alle Sterne aufgebraucht bevor Ihr den Hosenmatz wieder einfangen könnt, verliert Ihr ein Leben. Sterne sind leicht zu finden: Sie verstecken sich in Fragezeichen-Wolken und Sternspendern am Wegrand. Habt Ihr alle Sterne eines Levels eingesackt und verliert kurz vor Schluß Euren Balg, könnt Ihr den Bestand auch aufstocken, indem Ihr Gegner mit gelben und roten Eiern erlegt oder die Fieslinge mit einem grünen Ei über Bande wegsemmelt. Blumen wachsen vereinzelt am Wegrand und müssen per Schuß aufgesammelt werden oder verstecken sich in Bildschirm-großen Räumen, die Ihr durch eine Tür betretet. Am schwierigsten sind die roten Münzen einzusammeln: Ihr könnt sie nicht von gewöhnlichen Münzen unterscheiden. Meist sind sie unter normale Goldstücke gemischt oder baumeln in den Krallen eines fliegenden Gegners, der sich nach wenigen Augenblicken aus dem Staub macht. Besonders gemein ist das Versteck hinter den Pflöcken, die Ihr zur Sicherheit alle in den Boden stampft.







In den Wolken mit dem Fragezeichen und den Kisten findet Ihr oft Sterne und Blumen. Hinter den Pflöcken verbergen sich mit Vorliebe rote Münzen.





Im ersten Geheim-Level wird Euer Sprung-Timing hart auf die Probe gestellt.





Beim Glücksspiel im zweiten Geheim-Level dürft Ihr eines von fünf verdeckten Extras einstecken. Vorsicht: Eine Karte ist eine Niete.

STREIFZUG DURCH DEN DSCHUNGEL

Nachdem Ihr die wichtigsten Elemente und Geheimnisse kennengelernt habt, unternehmen wir nun einen Expedition durch die dritte Welt. MAN!AC zeigt Euch versteckte Bonusräume, unsichtbare Extras und praktische Kniffe, die Euch das Tor zu den Geheim-Levels öffnen.

LEVEL 3

DIE WASSERFALLE



Die erste Blume müßt Ihr dem Wassermonster direkt aus dem Maul klauen: Mit einem geschickten Schuß trefft Ihr beide.

In den Wasserfällen erwarten Euch riesige Wasser-Monster, die Ihr nicht beseitigen, sondern nur für kurze Zeit betäuben könnt. Wenn Ihr Richtung Ausgang hüpft, vergeßt nicht die Münzen nahe über dem Wasser. Mit dem Yoshi-Hubschrauber müßt Ihr in den engen Gang im Schlammhügel fliegen. Dort erwartet Euch eine Türe, die direkt zu dem U-Boot-Anzug führt. Sammelt alle Münzen ein und laßt die roten Fische in Ruhe, die Euch sonst wütend verfolgen.



Den Weg zum U-Boot müßt Ihr fliegen: Paßt auf, daß Ihr nicht nach oben in die Gegner knattert.



Wartet bis sich die Affenkette ganz nach links schwingt und rennt schnell los.



Auf der Wippe müßt Ihr das Gleichgewicht halten, sonst stürzt Ihr in die Tiefe.

LEVEL 1

DER DSCHUNGEL

Im düsteren Dschungel findet Ihr viele Münzen hinter Pflöcken, die unauffällig im Boden stecken. Stampft sie alle nieder, um mit 20 roten Münzen den Ausgang zu erreichen. Die lustigen Affen dürft Ihr ruhig berühren, kommen sie Euch jedoch entgegengerannt, klauen sie Euch Mario vom Rücken und flitzen mit ihm davon. Gebt besonders auf die Affen-Liane acht, der Ihr flott ausweichen müßt.

LEVEL 4

DIE BURG DES FROSCHES



Werft das Ei möglichst senkrecht nach oben, um die letzte Blume einzusammeln.

Auf dem Weg zum Endgegner solltet Ihr alle Türen betreten und dort die Blumen und Münzen einsammeln. Die letzte Blume im Obergeschoß könnt Ihr nur einsammeln, indem Ihr ein Ei senkrecht nach oben schleudert. Achtet immer auf die Decke, von der Schleimmonster herabfallen und Druiden ihre Bomben abwerfen. Ein verstecktes U-Boot-Level findet Ihr im Vorgarten: Ballert kurz vor dem Eingang die spitzen Felsen weg und vor Euch erscheint eine Türe.







Stellt Euch auf den einzelnen Stein im Wasser und zerbröckelt die blauen Felsen rechts. Zum Vorschein kommt eine Wolke mit Tür. Spaziert Ihr hindurch, dürft Ihr per U-Boot die beiden fehlenden roten Münzen einsammeln.



Hüpft auf den Schalter und folgt dem roten Pfeil, der anschließend erscheint.

LEVEL 2

DER FELS

Auf dem Felsen laufen Buschmänner mit Speer und Schild herum. Verschlingt sie, wenn die Euch den Rücken kehren! In diesem Level sind außerdem zwei Bonus-Räume versteckt. Der erste Eingang befindet sich am Fuß des Felsen im ersten Abschnitt: Eine unsichtbare Wolke enthält einen Schalter, der Euch die Tür zu einer Schatzkammer öffnet. Dort erwartet Euch ein fröhlicher Hund, der Euch auf seinem Rücken über einen Wassergraben trägt. Im zweiten Raum befindet sich eine verschlossene Hütte: Den passenden Schlüssel findet Ihr am Wegrand im zweiten Abschnitt. Außerdem entdeckt Ihr fünf rote Münzen, die hinter den Baumwipfeln funkeln.





Springt von den rotierenden Plattformen in die Baumkrone, und Ihr gelangt in einen Bonusraum. Dort entdeckt Ihr hinter dem Laub fünf rote Münzen und eine verschlossene Hütte.

LEVEL 5

DAS GERÖLLFELD



Schießt nach dem dritten Eierspender in den oberen Teil der Wand und Ihr findet sechs Sterne vor.

Im ersten Abschnitt müßt Ihr so schnell wie möglich die bombenwerfenden Affen beseitigen, die Euch sonst riesige Löcher in den Boden sprengen. Eine unsichtbare Wolke mit sechs Sternen findet Ihr im oberen Teil der Wand nach dem dritten Eierspender. Im zweiten Abschnitt findet Ihr eine große Bonus-

PLAYERS GUIDE





Um die unsichtbaren Münzen und Steine sichtbar zu machen, müßt Ihr auf den roten Schalter hüpfen. Rennt möglichst schnell nach rechts und betätigt den zweiten Schalter, um zusätzlich Zeit zu gewinnen. Springt in die zweite Etage und Ihr gelangt direkt zur Blume.

LEVEL 6
DIE HÖHLE

Zwei verschiedene Eingänge führen Euch in die düsteren Schächte: Den unteren erreicht Ihr auf normalem Weg, der zweite ist gut versteckt. Stellt Euch gleich zu Beginn auf die dritte Palme, springt und flattert nach rechts und hüpft anschließend die Baumkronen entlang. Durch den zweiten Eingang gelangt Ihr an die erste Blume und an einen Schlüssel, den Ihr zum Verlassen der Höhle benötigt. In den Stollen entdeckt Ihr ganz rechts eine Schatzkammer, die Ihr durch eine Röhre erreicht. Um aus dem Labyrinth herauszufinden, grabt Euch als Maulwurf durch den Tunnel und springt neben dem Yoshi-Stein auf das Katapult. Ihr werdet auf eine entlegene Plattform befördert, die Euch nach rechts zum Ausgang führt.



Mit dem Katapult gelangt Ihr auf eine entlegene Plattform. Hüpft über die Pilze nach rechts auf den Felsen und folgt der Münz-Spur zum Ausgang. Raus dürft Ihr allerdings nur mit dem Schlüssel.



Sobald Ihr einem roten Fisch nahe seid, hört Ihr auf zu schießen: Der Torpedo sucht sich sein Ziel per Zufall.



Klettert am Eingang auf die dritte Palme und macht einen großen Sprung nach rechts. Seid Ihr erfolgreich, gelangt Ihr auf eine Palmenkrone. Weiter rechts ist der zweite Eingang zur Höhle.



Verarbeitet die Monster des Schleimbatzens zu Eiern und ballert damit den Widerling zusammen.

LEVEL 8
DAS SCHLOSS DER RIESENPFLANZE

Jetzt wird`s spannend: Zwischen Euch und den zwei Geheim-Levels steht nur noch das Schloß. Besonders rar sind in diesem Level die Sternchen: Versucht, Eure Gegner nach Möglichkeit über Bande abzuschießen, um nicht mit leeren Händen am Ausgang zu stehen. Die Schleimmonster spucken haufenweise Gegner aus, die Ihr verschlingen und zu Eiern verarbeiten könnt. Schleudert Ihr die Gegner zurück, sinken die Schleimmonster für kurze Zeit in sich zusammen.



Die Stelle mit der unsichtbaren Wolke haben wir mit einem Pfeil markiert. In der anschließenden Bootsfahrt sammelt Ihr die letzten roten Münzen ein.

LEVEL 7
DER FLUSS ZUM SCHLOSS

Am Ufer des Flusses solltet Ihr auf fliegende Gegner achten, die mit roten Münzen durch die Gegend schwirren: Seid Ihr zu langsam, sind die Münzen verloren. Gefährlich sind auch die großen Fische, die Euch verschlingen wollen. Wartet Ihr gieriges Schnappen ab und schwimmt dann schnell zur nächsten Insel. Der Fluß beherbergt zwei geheime Abschnitte: Der erste liegt hoch über Euch in den Baumkronen. Achtet auf die fliegende Wolke am oberen Bildschirmrand, die für kurze Zeit nach oben verschwindet. Laßt Ihr sie mit einem Ei platzen, fällt ein Samen zu Boden, aus dem eine riesige Sonnenblume sprießt. Klettert die Blätter nach oben und die erste Blume ist Euer. Den zweiten Raum müßt Ihr mit einem Schalter öffnen. In der Nische über dem eingesperrten Affen findet Ihr eine unsichtbare Wolke, die den roten Knopf freigibt. Im Bonus-Raum dürft Ihr dann per U-Boot auf Schatzsuche gehen.

Achterbahn, auf der Ihr viele Leben einsammeln könnt. Kritisch sind in diesem Level die Blumen und Münzen: Meist müßt Ihr einem Affen den Kürbis klauen, um mit den Kernen die begehrten Extras abzuballern.



Zwischen den zwei Lianen schwebt am oberen Bildschirmrand die Wolke mit dem Samen. Neben einer Blume findet Ihr viele Münzen und ein Extra-Leben in den Baumkronen.

Im finalen Duell mit der Riesenpflanze müßt Ihr das Pflaster an ihrem Hals dreimal treffen. Wenn die Pflanze auf Euch zurast, springt einfach über ihren Kopf hinweg.



Wenn Ihr die robuste Pflanze dreimal über Bande trefft, könnt Ihr sechs Sternchen einsammeln.



Werft das Ei gegen die Wand: Habt Ihr gut gezielt springt es über das Wasser und landet genau auf der wunden Stelle des Ungetüms.



Klaut Euch den Kürbis eines Affen und stampft den Pflock nach unten. Durch den Spalt könnt Ihr nun die Blume abschießen.



Spaß muß sein: Im zweiten Abschnitt müßt Ihr nach links unten gelangen, um den Eingang zur Achterbahn zu finden. Seid Ihr angekommen, schießt ein Ei auf den roten Pfeil und ab geht's zum fröhlichen Extra-Leben-Zielschießen.

Entwickler: Sega, J

Clockwork Knight 2







Nicht bei den Endgegnern setzt man auf spektakuläre 3D-Effekte: Die Schlange wird stufenlos ran- und weggezoomt.



Ein Obermotz kommt selten allein: Die drei kleinen Bilder zeigen die Verwandlungsstufen des Bücherei-Wächters, obiges Groß-Bild rückt den Kraken-Endgegner ins rechte Licht.



In der vierten Welt wird's knifflig: Unser Ritter huscht unter schwingenden Riesen-Hackebeilen hindurch.

Während Clockwork Knight im ersten Teil eine Spielzeugbahn in Besitz nahm, reitet er diesmal auf einem Pferdegespann durch die Landschaft. Dabei hat er ständig Widersacher vor und hinter sich, die sein Pferd mit gezielten Kopfstößen aus der Bahn wirft.

SATURN

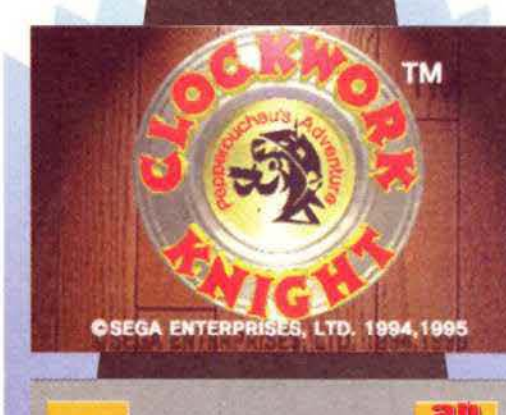
Segas Programmierer der Tafelrunde sind von der ganz schnellen Truppe: Nur ein halbes Jahr nach dem Saturn-Erstling besteht der tapfere "Clockwork Knight" sein zweites Abenteuer. Dabei erinnert vieles an das Original, vom gerenderten Widescreen-Vorspann und einigen Remix-Musikstücken, über die Level-Präsentation bis zu den Zwischenspielen und manchen Extras.

Kenner des ersten Teils schätzen das inhaltlich gradlinige Jump'n'Run, das jedoch optisch interessante Ansichten bot. Auch bei der Fortsetzung sind vier Spielstufen in drei bis vier Etappen unterteilt, denen jeweils ein Raum als Schauplatz dient. Vom Bade- bis Bücherzimmer läuft, springt und kämpft sich der ritterliche Held dem finalen Obermotz entgegen. Als Waffe setzt Ihr einen Schlüssel ein, den Pepperouchau ständig mit sich führt. Mit ihm paralysiert Ihr Gegner, um sie dann aufzunehmen und wegzuschleudern, öffnet Schmuckkästchen und aktiviert bestimmte Landschafts-Umbauten. Außerdem sammelt Ihr diverse Bonusgegenstände wie z.B. Uhren, Helme, Schutzschilder und verschiedenfarbige Mini-Schlüssel, die verbrauchte Energie zuzückgewinnen.

Unterwegs führt nicht immer der offensichtliche Weg zu Ruhm und Reichtum: Versteckte Bonuskammern, Abkürzungen und Alternativ-Pfade sorgen für Abwechslung. Ab und zu besteigt Pepperouchau sein Pferdegespann, das anschließend in Auto-Scrolling-Spielstufen auf Schienen allerlei Hindernissen entgegengaloppiert. Nicht nur in diesen Abschnitten wechselt des öfteren die Perspektive: Der Held stolziert mal im Vordergrund, wird von einer Kanone in die hintere Ebene gefeuert und wieder zurück. Er erklimmt einen rotierenden Spielzeugturm, poltert durch ein Abwasser-Kanalsystem und muß sich in gigantischen Zahnrad-Konglomeraten zurechtfinden. Dabei seht Ihr Pepperouchau (im Rahmen einer aufwendig animierten Landschaftsumgebung) grundsätzlich von der Seite, je nach Situation ist er mal groß und mal relativ klein abgebildet. *mg*

Muster von Game Express, München. Tel: 089/5438088



ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	85 %
SOUND	80 %

SPIELSPASS	83 %

Spielerisch ähnlich gut (und kurz) wie der Vorgänger, aber mit noch besseren Optiken und grandiosen Special-FX-Endgegnern.

ES LEBE DIE TRADITION • Auch wenn die Fortsetzung insgesamt wenig innovativ ist, leidet die Spielfreude darunter absolut nicht. Die Präsentation empfinde ich einen Tick liebloser, einige Musikstücke und vor allem die Soundeffekte kommen mir sehr vertraut vor, doch die Qualität der (erneut zu wenigen) Levels ist exquisit. Optisch haben die Designer deutlich zugelegt und einige gleichermaßen originelle wie wunderschöne 3D-Kunstwerke gezaubert. "Clockwork Knight 2" spielt sich ebenso gut wie der Erstling, läßt etwas mehr Entdeckungsfreiraum und verblüfft erneut mit fantastischen Obermotzen, die taktisch geschult und perfekt animiert sind. Unter der Fassade einer Fast-Food-Fortsetzung verbirgt sich ein hervorragend ausgetüfteltes Spitzen-Jump'n'Run mit prächtigen Optiken, überraschenden Spezialeffekten und viel Humor. Wer das Original mochte, greift zu.



Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 8/95 mit 83 Prozent Spielspaß getestet. Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Sega, Japan

Cyber Speedway

SATURN

Burning Rubber und Reifenschaden sind im 21. Jahrhundert kein Thema mehr: Die Rennsportzukunft gehört den Luftkissen-Boliden! Offeriert der "Story Mode" nur einen Standard-Gleiter, wählt Ihr im "Free Run"-Modus zwischen fünf unterschiedlichen Sleds. Ihr entscheidet Euch für ein Split-Screen-Duell gegen einen Kumpel oder fahrt gegen einen Computergegner, anschließend sucht Ihr aus fünf Planeten und zwei Schwierigkeitsgraden eine von zehn Wunschstrecken aus. Ihr düst durch die verwinkelten Tunnels einer Eiswelt, manövriert um Geländerformationen und Straßensperren herum oder nehmt Eure Kontrahenten unter Beschuß. Behagt Euch die Rückfront Eures Gouraud-gerundeten Gleiters nicht, wählt Ihr die Kameraeinstellung ab und brettert aus der Ego-Perspektive durch die futuristischen Szenarien. *rb*

ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	64 %

Stimmungsvolles Cyber-Rennen mit flotter Optik. Profis belächeln magere Spielsubstanz und Innovationsarmut.



Handicap



Standard



Acceleration



Rutschig: Überflutete Strecken und Wasserfälle auf Terra.



LUFTIG • Idyllische Landschaftsoptiken und flotte Anime-Hymnen locken zwar immer wieder zur Spazierfahrt, täuschen aber nicht über den lächerlich niedrigen Schwierigkeitsgrad und mangelnde Spieltiefe hinweg: Unfallschäden und Boxen sind den Entwicklern fremd, Gangschaltung und Rutschpartien blieben infolge der Antigrav-Revolution im 20. Jahrhundert zurück. Wer über spielerische Defizite und die peinliche Zielungenauigkeit hinwegsieht, erhält einen technisch soliden Pausenfüller, Motivationsschübe für neue Zeitrekorde bleiben aus.

Andere Versionen
Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.

Produzent: Steve Apour, David Bean • **Design:** Cheryl Harada, Steve Shimizu, Jeff Cook • **Programmierung:** Michael Dimambro, Chris MacDonald • **Grafik:** Jeff Cook, Phil Knowles • **Sound:** Greg Turner

Bug



Nicht alle Gegner warten entspannt auf den tödlichen Hopser von oben, sondern huschen wild hin und her.



Auf den Zuschauerrängen klatschen Schnecken und Käfer für ihren Artgenossen: Nach ein paar Sätzen auf das Haus mutiert das glibbrige Weichtier zum Schnecken-Chopper.



Der Wächter der Käferstampf-Maschine (im Hintergrund): Der Tausendfüßler bewirft Euch mit seinen Segmenten.

Wer anderen Leidenskäfern auf die Sprünge helfen und einen schnuckligen Preis gewinnen will, schickt uns Level-Karten zu Segas neuester Jump'n'Run-Innovation "Bug". Tobt Euch auf weißem, unliniertem Papier künstlerisch aus (in Farbe oder Schwarz-Weiß) und schickt Euer Machwerk an die unten aufgeführte Adresse. Die besten Karten werden dank Sega mit zwei deutschen Saturn-Spielen nach Wahl prämiert. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 20. Oktober 1995.

*Cybermedia GmbH
Stichwort: Bug-Juice
Wallbergstr. 10
86415 Mering*

SATURN

Gaukeln andere Jump'n'Run-Helden dem Spieler bunte Märchen vor, bekennt sich Insekten-Superstar Bug zu seinem Schauspielerego und entführt Euch hinter die Kulissen seines dreidimensionalen Spiel-Sets. Im Vorspann drehen der Regisseur und seine gerenderte Crew das Spielintro ab, Ausschnitte aus renommierten Käfer-Magazinen bezeugen Bugs Popularität.

Fällt die Klappe, hopst Bug los in die virtuelle Kulisse: Anstatt nur über eine zweidimensionale Ebene und Plattformen zu hüpfen, watschelt Euer Sprite zwischen flachen Sperrholzkulissen über Polygon-Brücken in den Spielhinter- und Vordergrund. Folgt der Kameramann dem Akteur sonst eifrig, verharrt er vor großen Levelkonstrukten an Ort und Stelle: Mit Weitwinkelobjektiv filmt er Euer verkleinertes Sprite aus größerer Entfernung.

Unter seiner plastischen Hülle ist Bug ein konservativer Mime: Hindernisse verschiebt der Kraft-Käfer ächzend, böse Buben werden in traditioneller Manier mit einem Kopfsprung oder Extras von der Besetzungsliste gestrichen. Bug malträtiert seine gerenderten Schauspielerkollegen mit Stromstößen, spuckt sie ungeniert um oder verzieht sich feige hinter die Kulissen: Sammelt Ihr eine blaue Fliegerklappe ein, riskiert Bugs Stuntman für Euch seine Fühler.

Ein Dose "Bug Juice" bringt Euer zerknittertes Insekt wieder auf Vordermann, für hundert aufgesammelte Kristalle pro Szenenabschnitt ergattert Ihr eine Freikarte in die Bonusrunde. Drei Pausenbänke und einen Obermotz später ist die aktuelle Szene im Kasten: Ihr spaziert in einer Zwischensequenz ins nächste Set.

Erschöpfte Käfer schalten nach dem ersten Ableben in der neuen Szene beruhigt die Hardware ab und ziehen sich in die Garderobe zurück: Spezielle Continues speichern Euren Fortschritt ins Backup-RAM. Habt Ihr alle Chance verbraten, wird Euer Spielstand wieder gelöscht. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/556140



Polygonbrücken und gerenderte Monster: Auch die dritte Szene ("Splot") bietet kaum optische Unterschiede.



Sammelt Ihr eine Bug-Münze ein, saugt Euch die Negerspinne durch ein Abfluß-rohr in die nächste Bonusrunde.



ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	74 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	80%

Geht technisch und spielerisch mit der Zeit: Hollywood-Käfer Bug präsentiert ein Putzig-Abenteuer mit innovativer 3D-Optik.

!

COOL • "Bug" erweitert das konventionelle Jump'n'Run um die dritte Dimension und nutzt technische Innovation gekonnt für verzwicktes Level-Design: Anstatt nur von links nach rechts zu watscheln und die Spielkomplexität auf Plattformen zu beschränken, reizt Euch der 3D-Spielplatz mit wirren Brückenkomplexen, Abgründen und Steilwänden. Die gerenderten Gegner regen zum Schmunzeln an und fordern durch dreidimensionale Bewegungsfreiheit gute Beobachtungsgabe. Wer verzwickte Jump'n'Runs mit deftigem Schwierigkeitsgrad liebt, fühlt sich in der "Bug"-Kulisse heimisch. Spieler mit schwachem Orientierungssinn (Viel zu große Levels!) sind bald reif für die Klapsmühle. Grafik und Sound entbehren in höheren Spielstufen leider der nötigen Abwechslung, passen aber grandios zur schrillen Insekten-Show und stören den geforderten Hüpf-Profi kaum.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: KaZe, Japan

Digital Pinball: Last Gladiator

SATURN

Vier Flipper auf einer CD: Japano-Hersteller Kaze orientierte sich an Fantasy-Filmen wie "Highlander", "Warlock" und "Im Namen der Rose", um seine Pinball-Tische optisch auszuschmücken. Auf allen Feldern findet Ihr Bumper, Targets und Lock-Öffnungen; das fernöstliche "Dragon Showdown" ist sogar mit einem dritten Schläger ausgestattet. Gescrollt wird nicht, das Spielfeld paßt auf Euren Bildschirm. Auch versteckte Bonus-Runden a la "Devil Crash" haben sich die Designer gespart, um das authentisches Feeling nicht anzukratzen. Dafür wirft das Spiel mit Multi-Bällen, Sprachausgabe und Stereo-Jingles nur so um sich. *wi*

ab 12 Jahren

HERSTELLER	KAZE
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	79 %

Wuchtiges Flipper-Feeling dank toller Features, Rock-Sound, gespeicherten High-Scores & zeitgerechter LED-Einspielungen.

Wie die "echten" Sega-Flipper (z.B. "Frankenstein" und "Baywatch") spielen auch die digitalen "Last Gladiator"-Varianten passende LED-Animationen ein.











Multi-Bälle sind eine "Last Gladiator"-Spezialität: Hier beschäftigt uns "Knights of Roses" mit vier Kugeln.



VENI, VIDI, VICI • Endlich mal ein zeitgerechter Flipper, der fotorealistische Grafik mit ausgeklügeltem Layout und realistischer Kugel-Physik verbindet. Während "Dragon Showdown" und "Roses" schlampig gestaltet wurden, müssen das altrömische "Last Gladiator" und "Warlock" keinen Konkurrenten fürchten. Den Spielfeldern merkt man die Freude der Designer an, die mit der Akustik die pixelfeine Optik sogar übertrumpften: Donner grollt, finstere Ritter drohen, dahinter rockt ein Soundtrack, der selbst einem Hells Angel einen Schauder über den Rücken jagt.

Andere Versionen
Derzeit sind keine "Digital Pinball"-Umsetzungen in Arbeit. Original-Maschinen zu den virtuellen Flippern gibt's übrigens auch nicht.

Entwickler: Treasure, Japan • **Programmierung:** M. Maegawa • **Grafik:** K. Shindoh • **Sound:** Akti Hata, S. Murata

Light Crusader



Um das Pulverfaß unverletzt über den stachligen Boden zu schaffen, schiebt Ihr es auf eine rotierende Rampe.



Mit ihrer gewaltigen Körpermasse verursacht die Riesenspinne Erdbeben.

Anstatt auf Zaubersprüche oder magische Gegenstände zu setzen, tüftelte Treasure innovative Elementarmagie aus: Ihr kombiniert die Elementarkreise Luft, Feuer, Wasser, Erde über das Optionsmenü zu unterschiedlichen Zaubersprüchen wie einem mächtigen Erdbeben, Blitzschlägen oder Heilzaubern. Sind Eure Reserven nach ausgiebigem Zauber erschöpft, teleportiert Ihr ins Schloß zurück und kauft in der Wirtschaft neue Elementar-Kugeln.

Die Mega-Drive-Spezialisten von Treasure nutzen den aktuellen Mangel an knobelintensiven Abenteuern: Ihr Adventure-Debüt "Light Crusader" pflegt die "Landstalker"-übliche Isometrik-Ansicht und fordert das Spielerhirn mit geballter Rätseldichte. Auf Geheiß Eures Monarchen sollt Ihr als wackerer Ritter ein Entführungsdilemma enträtseln und stöbert unter dem örtlichen Friedhof eine Goblinkommune nebst Mammut-Dungeon auf.
Echtzeitscharmützel mit Goblins und Schleimbatzen sind Eure geringste Sorge auf der Suche nach den entführten Dörflern. Erzmagus Bloodroke hat die Katakomben mit gemeinen Rätselkammern und Dämonen gesichert. Die Fantasie des Fieslings beschränkt sich nicht nur auf klassische Schalter- und Schiebeprobleme: Zeitbomben werden nur durch den Hieb auf eine Standuhr gestoppt und öffnen nach der Explosion Türen oder aktivieren Hebel und Bodenplatten. Lichtschranken zerschmelzen starre Monster oder schieben massige Polygonportale zur Seite, schwingende Kugeln und rotierende Quader bringen Euch sicher über Abgründe oder zur nächsten Schatztruhe. Belohnung für das zermarterte Heldenhirn sind der Weg in die nächste Rätselkammer, ein zusätzlicher Lebenspunkt oder spezielle Gegenstände wie ein schickes Goblinkostüm. Beim Kampf gegen entstellte Kreaturen wie z.B. einen feuerspeienden Drachen oder ein schleimiges Moosmonster läßt selbst der stärkste Ritter Lebenspunkte: Ihr futtert eine Nahrungsration, erquickt Euch am nächsten Quell und speichert anschließend in einer Orakelkammer den Spielstand. *rb*



Im Kampf gegen die Spinne erringt Ihr ein Rad: Eine Drehung überflutet die Kammer nebenan.



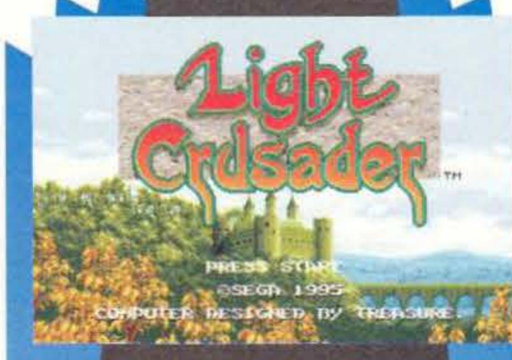
Euer Gegenüber ist auf das Goblin-Kostüm hereingefallen, beklagt sich aber über Euren Menschengestank:



Eure glücklosen Vorgänger haben sich Notizen gemacht: Fünf Pergamente klären ein kniffliges Rätsel auf.



Die Übersetzung verwöhnt Euch mit solidem Fantasy-Deutsch, verfremdet aber vereinzelt den Inhalt.



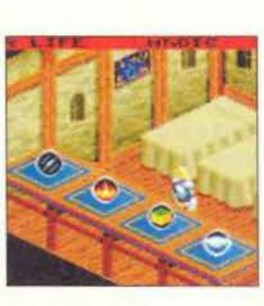
32 MBit		D	ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	74 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	85 %

Ausflug in die Unterwelt: Treasure konzipieren ihr Abenteuer-Debüt als geniales Rätsel-Verlies mit edler Isometrik.



RÄTSEL-EXKURS • Zunächst reagiert der "Landstalker"-verwöhnte Nippon-Fan enttäuscht: Jung Siegfried stolpert desmotiviert durch ein mittelalterliches Kuhkaff und will weder optisch noch inhaltlich überzeugen. Nach dem ersten Ausflug in die Unterwelt blüht Euer Ritter plötzlich auf: Riesige Endgegner und filigran gezeichnete Hintergrundoptiken begeistern auch verwöhnte Kulleraugen-Puristen, Verliesaufbau und Rätsel sind an Logik kaum zu überbieten. Konventionelle Kombinationsrätsel, Hebel-Puzzles und Monstermetzeln wurden gekonnt mit innovativen Elementen liiert und fesseln auch übermüdete Kämpen. Die perspektivische Zweideutigkeit eines "Landstalker" gehört der Vergangenheit an: Die "Light Crusader"-Rätsel provozieren weder Fehlsprünge noch unfaire Sucherei. Lediglich die schizophrenen Musikstücke stören die schummrige Atmosphäre vereinzelt.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Silent Software • **Produzent:** Alexis C. Kasperavicius • **Design:** Baron R. K. Von Wolfsheild • **Programmierung:** William A. Ware • **Grafik:** Van Arnno • **Sound:** Alexis C. Kasperavicius

Return Fire

3DO

Selbst optimistische Actionfans hätten´s kaum zu hoffen gewagt: Die USK hat "Return Fire", ein Kriegsspiel, in dem Ihr Lazaretts zerbombt und fliehende Sprites überrollt, ungerührt "ab 16" freigegeben – der Verein hat noch weniger Ahnung als die BPS und kassiert für solche Einschätzungen auch noch Geld.

Um eine versteckte Fahne zu erbeuten, überfallt Ihr Inselwelten, die von Panzertürmen, Abfang-Hubschraubern und Infantristen bewacht werden. In freier Folge schickt Ihr Hubschrauber und Raketenlaster, Panzer mit Schwenk-Kanone und wendige Jeeps ins zoomende und scrollende Gelände. Habt Ihr in den Levels alles zerstört, fordert Ihr einen Kumpel zum Duell via Split-Screen heraus. Halb Ballerspiel, halb Vehikel-Simulation: Jedes Fahrzeug steuert sich anders, Jeep, Laster und Panzer können auch rückwärts rangieren, bei allen Vehikeln achtet Ihr auf Treibstoff- und Munitionsanzeige. *wi*

Jedem Fahrzeug eine eigene Musik: Der Panzer rollt zu Gustav Holsts "Mars"-Thema, der Hubschrauber startet mit Wagners "Ritt der Walküren". Rimsky-Korsakovs "Hummelflug" unterlegt die Jeep-Fahrt, Griegs "In der Halle des Zwergenkönig" ertönt beim ASV-Fahrzeug. Die Entdeckung der Flagge wird mit Händels "Halleluja"-Chor und einen Sample aus Rossinis "Wilhelm Tell" belobnt.

ab 18 Jahren

HERSTELLER	PROFILIC
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	3DO
GRAFIK	72 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	81 %

Action-Feldzug mit vier verschiedenen Fahrzeugen und schlauer Steuerung: Das härteste Kriegsspiel auf dem deutschen Markt.



"Zerstören, zerstören" wirbt die Packung, "ab 16" meint die USK. MAN!AC sagt: "Konkurrenzlos brutal, aber spielerisch nicht schlecht" – hier im Split-Screen-Duell-Modus.



KILL, KILL, KILL • "Return Fire" erinnert an die Action-Spiele der frühen 80er-Jahre: Kaltblütige Thematik kombiniert mit intelligenter Steuerung, sauberem Bewegungsverhalten, penibler Kollisionsabfrage und einer Prise Taktik. Technisch ist "Return Fire" auf der Höhe der Zeit: Auch im Zwei-Spieler-Modus zoomt und scrollt die Insellandschaft flüssig in alle Richtungen, zur Klassikmusik von CD gesellen sich Explosionsgeräusche in Dolby Surround. Das Onscreen-Regelwerk wurde übrigens ins Deutsche übersetzt, die "Join the Army"-Werbung des US-Originals herausgekürzt.

Andere Versionen
Abgesehen von einem lang verschollenen Amiga-Vorgänger sind keine "Return Fire"-Umsetzungen geplant.

Produzent: Lyle Hall • **Design:** Lyle Hall, Justin Norr • **Programmierung:** G-Man, Daniel Chan • **Grafik:** Mira F. Ross, Steve Kongsle • **Sound:** Webtone Productions

Gex



Die explodierende Rakete hat Gex soeben als Transportmittel genützt. Ganz oben seht Ihr drei der insgesamt fünf "Oberwelten".

3DO

Keine drei Monate sind vergangen, und schon hat die dynamische Echse den Sprung vom Import-Hüpfer zum offiziellen PAL-Helden geschafft: Crystal Dynamics erstes und das bislang einzige 3DO-Jump'n'Run "Gex" erscheint beinahe gleichzeitig mit der Veröffentlichung des Goldstar-Grundgerätes. Die Echse hüpft durch etwa 20 Levels, peitscht mit ihrem Schwanz die Feinde hinweg und schnappt sich mit einem gezielten Zungenschnalzer ein halbes Dutzend Extras. Dabei turnt Gex nicht nur in aufrechter Haltung durch die Friedhof-, Kung-Fu-, Cartoon- und Dschungel-Szenarien, sondern krabbelt auch problemlos mit allen Vieren an Wänden empor. Unterwegs lauern die üblichen Jump'n'Run-Probleme, versteckte Bonuskammern, Abzweigungen und Endgegner. *mg*



Lecker: Gex schnappt sich soeben ein Extra.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	BMG
GRAFIK	58 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	64 %

Amüsantes Jump'n'Run mit cooler Echse: Ruckel-Scrolling, aber große Levels, witzige Extras & gute Steuerung.

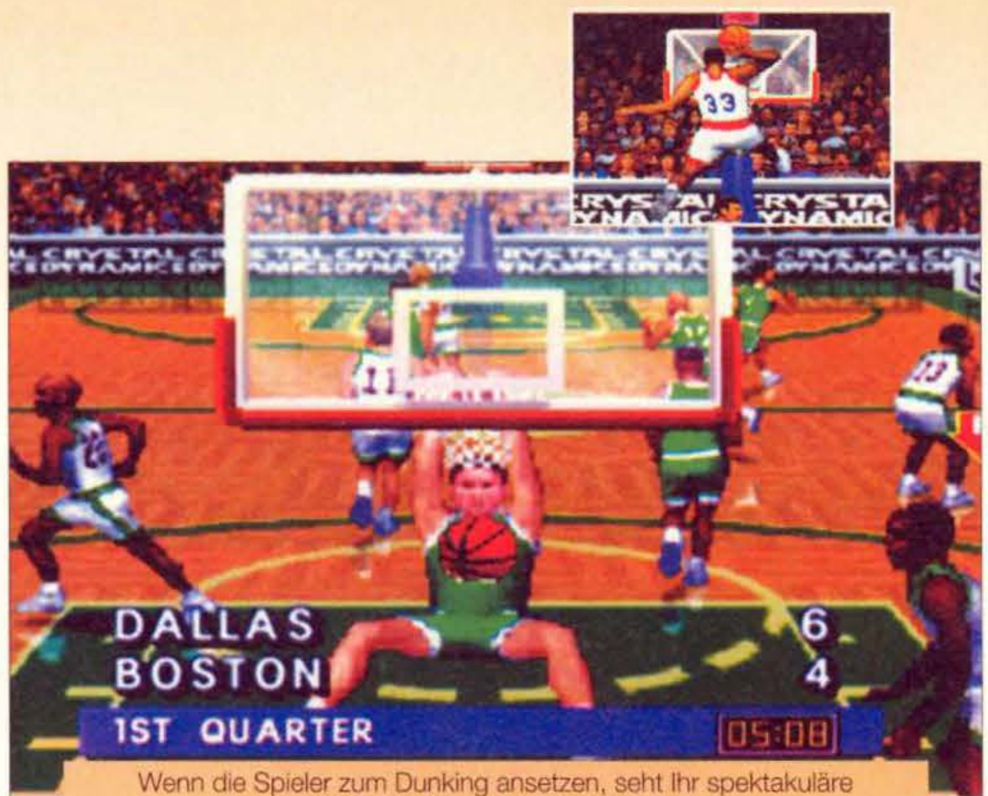


RUCK'N'ROLL • 3DO-Besitzer mit Plattform-Entzugserscheinungen dürfen endlich zum Shopping. Nicht nur, weil "Gex" auf dem 3DO buchstäblich konkurrenzlos umherhüpft, sondern weil die Echse eine durchaus unterhaltsame Spielumgebung vorfindet. Hat man sich erstmal an das vorzeitliche Ruckel-Scrolling gewöhnt, macht die abwechslungsreiche Hatz nach TV-Fernbedienungen richtig Spaß. Im Vergleich zu hochkarätigen 16-Bit-Jump'n'Runs fehlen zwar die zündenden Ideen, dafür sorgen Extras, Level-Design und die pfiffige Steuerung für Spaß und Motivation. Selbst übersättigte Plattform-Experten könnten an dem "etwas anderen" Jump'n'Run Gefallen finden, da Gex einige ungewöhnliche Schwanz-Manöver drauf hat und die Präsentation angenehm abgedreht ist. Sound und Grafik erfüllen jedoch keine 32-Bit-Auflagen – insbesondere die düsteren Hintergrundoptiken sowie die meisten Feinde sind nicht besonders liebevoll gezeichnet bzw. animiert. Alles in allem ein gutes Hüpfspiel mit kleineren Problemzonen.

Andere Versionen
Umsetzungen auf Saturn und Playstation sind für das 3. Quartal geplant.

Entwickler: Left Field Productions • **Produzent:** Bill Mitchell • **Programmierung:** Mike Lamb, John Brandwood • **Grafik:** Jeff Godfrey, Russell Truelove • **Sound:** Burke Trieschmann, Steve Henifin

Slam'n'Jam



Wenn die Spieler zum Dunking ansetzen, seht Ihr spektakuläre Nahaufnahmen der Korbleger.

3DO

Nachdem EA Sports die Basketball-Fans vernachlässigt, handelt sich Crystal Dynamics einen Korb ein und lädt zum 3DO-Dunking: "Slam'n'Jam" verzichtet auf die teure NBA-Lizenz und präsentiert 27 begeisterungsfähige No-Name-Mannschaften. Ihr spielt just for fun, wählt die Playoffs oder absolviert maximal 82 Liga-Spieltage. Ausführliche Statistiken sind ebenso geboten wie alle vernünftigen Einstell-Parameter (u.a. Fouls ein/aus, Müdigkeit ja/nein).

Auf dem Platz seht Ihr das Geschehen aus der jeweils sinnvollen 3D-Perspektive – mal übersichtlich von weiter weg, mal ganz nah dran beim Dunking. Eigene Sichtwinkel könnt Ihr jedoch nicht festlegen. Ähnlich wie bei "NBA Jam" zählt Fun und Action weitaus mehr als strategisches Ball-Geschiebe. *mg*

ab 6 Jahren

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	BMG
GRAFIK	78 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	81 %

Ein Dunk kommt selten allein: Fulminantes Action-Basketball mit flotter 3D-Grafik und toller Stimmung.



3D-OOOHH • Anfangs hätte ich wirklich nicht gedacht, daß man ein 3D-Basketball optisch so spektakulär und gleichzeitig übersichtlich inszenieren kann. Die Grafik ist schnell, schön und bar jeder Ruckelei: Dabei wechselt das Programm geschickt zwischen Perspektiven und Sprite-Größen, daß man jederzeit die Orientierung behält. Da kann man's sogar verschmerzen, daß nur zwei Spieler mitmachen dürfen (und nicht mal im gleichen Team) und die NBA-Logos samt den liebgewonnenen Übersee-Cracks fehlen. Auch die Konzentration auf das Action-Element nimmt man dem Spiel nicht übel, da die Steuerung angenehm flott von der Hand geht und durchaus Freiraum für taktische Spielzüge läßt.

Im Grunde ist Crystal Dynamics' "Slam'n'Jam" eine Art 3D-Version von "NBA Jam", nur daß es nicht ganz so ausgereift und professionell rüberkommt. Basketball-Freaks werden dennoch ins Grübeln geraten, ob nicht doch ein 3DO ins Haus muß: Optisch aufwendiger lassen sich zur Zeit keine Korbleger anbringen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht angekündigt.

Entwickler: Tetragon, USA

Gridders

3DO

Wie schon bei unserem Import-Test in Ausgabe 10/94 bemerkt, stellt Euch "Gridders" vor drei Dutzend Denksportaufgaben, die Ihr auf relativ großen 3D-Spielfeldern löst. Dabei könnt Ihr sie ran- und wegzoomen oder sogar die übersichtliche Vogelperspektive aktivieren. Wer ein bißchen Geschicklichkeit beweist und seine grauen Zellen auf Turbo-Mode schaltet, entlockt den polternden Kästen Bonussymbole, die zur Level-Lösung dringend nötig sind. Dazu müssen die unterschiedlich beschaffenen Kisten angehalten oder umgeschubst werden – sofern der entsprechende Material-Typ diese Aktionen gestattet. Mittelfristig entpuppt sich "Gridders" als eher nervendes, denn motivierendes Sammel-, Schubs- und Ausweich-Spielchen ohne taktische Finessen oder besondere Überraschungen. Ebenfalls abschreckend: Die düstere Kisten-Optik in einer Lagerhallen-Kulisse. *mg*



Das Spielfeld läßt sich aus mehreren Perspektiven beäugen

HERSTELLER	TETRAGON
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	45 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	37%

Bescheidene Geschicklichkeits-Grübelei auf 36 dreidimensionalen Spielfeldern mit fantasieloser Optik.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: Jon Horsley • Design: Eric Knopp, Troy Gilette, Daniel Colon Jr., Suzanne Dougherty, Dan Arey, Jon Horsley • Programmierung: Troy Gilette, Eric Knopp • Grafik: Daniel Colon Jr., Suzanne Dougherty • Sound: Burke Trieschmann

Total Eclipse

3DO

Obwohl eines der ersten Spiele fürs 3DO, zählt die 3D-Action-Schlacht "Total Eclipse" noch immer zu den besten und aufwendigsten Titeln. Der prächtig animierte Vorspann erzählt die Hintergrundgeschichte einer vier Missionen langen Science-fiction-Ballerei; Die einzelnen Levels sind in mehrere Abschnitte unterteilt. Mit Eurem Abfangjäger düst Ihr über Planetenoberflächen und durch Tunnelsysteme, feuert unablässig auf die feindliche Übermacht (in der Luft sowie am Boden) und sammelt Extras.

Technisch macht der rasante 3D-Shooter einen guten Eindruck. Action-Fans erleben ein latent hektisches, aber trotzdem motivierendes Weltraum-Opus mit gitarrenlastiger Rock-Musik und laschen Sound-Effekten. Landschaft und Gegner könnten allerdings etwas abwechslungsreicher sein. *mg*

Anmerkung: Gegenüber unserer Import-Wertung in Ausgabe 3/94 mußten wir einige Spielspaß-Prozente abziehen.



Ziel erfaßt: Links unten seht Ihr eine Basisstation der Feinde.

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	70 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	71 %

"Star Wars" zum Mitspielen: Rasant-hektischer 3D-Shooter mit technisch solider Grafik und tollem Vorspann.

Andere Versionen
Eine Umsetzung für die Playstation ist für das 3. Quartal angekündigt, die Fortsetzung "Solar Eclipse" erscheint für Playstation und Saturn im Winter 95/96.

Entwickler: Probe, England • **Produzent:** Tony Beckwitch, Tim Bradstock • **Design:** Nick Baynes • **Programmierung:** Carl Muller, Graeme Webb, Gres Modern, Gary Liddon • **Sound:** Geoff Follin, Andy Brock

Batman Forever



Manege frei: Nicht nur der Joker und der Pinguin haben einen Zirkus-Tick. Auch Rätselmeister Riddler hetzt Euch Clowns auf den Hals.



Die Irrsinnigen des Arkham Asylum sprengen ihre Fesseln. Trotz identischem Aussehen haben alle einen eigenen Namen.



Mit dem Aufzug in den nächsten Prügel-Abschnitt: Two Face will die Bank von Gotham knacken.













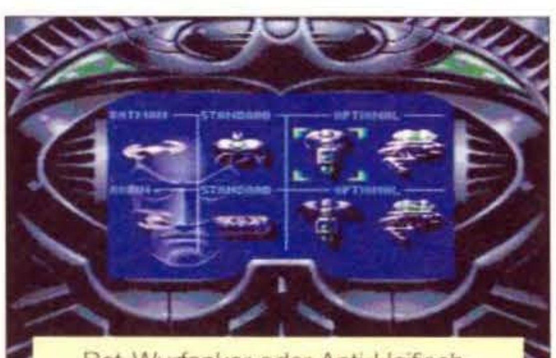
SN

Nach "Stargate" und "Judge Dredd" setzt Probe im Auftrag von Acclaim "Batman Forever" um. Wieder präsentiert das englische Entwicklerteam konventionelle Action-Kost mit Hüpf-Anleihen und Beat'em-Up-Touch: Wo sonst gezeichnete Filmhelden böse Jungs verprügeln, reservierte Probe satte 24 MBit für digitalisierte Helden, Schurken und Hintergrundoptiken. Anstatt die Kino-Stars zu digitalisieren, verpflichtete man neue Darsteller. Die Neubesetzung büßte das robuste Kino-Outfit ein: Batmans Tracht erinnert an die Keaton-Fledermaus, Freund Robin trägt statt massiver Rüstung grünes Öko-Dress und vermöbelt die Gegner mit elektrischem Schlagstock.

"Batman Forever" verläßt sich nicht auf die übliche "Final Fight"-Knopfbelegung, sondern stattet Gothams Helden mit einem umfangreichen Schlag-Repertoire aus: Ihr schickt Eure Kontrahenten mit Beinfegern in den Staub, kloppt Sie mit einem Uppercut aus den Latschen und prügelt mit Schlag-und Tritt-Kombos um Euch. Geschickte Nahkämpfer grabschen Two-Face und Riddler- Schergen an der Verbrecher-Kluft und werfen die Schurken ungerührt über die Schulter. Zur Defensive verkrümelt sich Batman hinter seinem Cape, Robin baut einen grün flackernden Energieschirm auf. Bevor Ihr Two Face und seinem schizophrenen Boß Riddler Paroli bietet, steigt Ihr über das Options-Menü in die Trainings-Arena: Ihr wählt aus kompletter Gegner-Palette Eure Wunsch-Kontrahenten und tretet gegen deren holographische Projektionen an. Kennen Batman und sein Sidekick sämtliche Gegnertaktiken auswendig, stellt Ihr aus überlegener Bat-Technologie Eure Ausrüstung zusammen und braust mit dem Bat-Mobil zum Arkham Asylum. *rb*

UNDYNAMISCH • Nach dem eintönigen "Judge Dredd" erhoffte ich mir vom neuesten Probe/Acclaim-Produkt mehr Innovation. Weit gefehlt: Zwar hat der neue Streich der Engländer mit aufwendigen Digi-Optiken und Mode-7-Intros technisch mehr auf dem Kasten, doch dem Beat'em-Up-lastigen Action-Spielprinzip blieb man treu. Unfaire Schnitzer trüben das Prügel-Vergnügen: Level-Ausgänge sind wegen zweideutiger Pixel-Optik oft nicht zu erkennen und frusten durch endlose Sucherei. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr an Eurem Partner nicht vorbei und blockiert Euch gegenseitig, nach Ablauf eines unverschämt kurzen Zeit-Limits im dritten Level winkt das "Game Over" – zurück zum Anfang! Hektisches Herumgeprügle sowie ungünstige Knopf-Belegung für die Gadget-Aktivierung steigern den Schwierigkeitsgrad ins Unfaire. Nur "Batman"-Fans zeigen Interesse.





Bat-Wurfanker oder Anti-Haifisch-Spray? Euer umfangreiches Gadget-Sortiment für alle Lebenslagen.



Der Wurfanker muß nicht als Gadget angewählt werden, sondern gehört zur Grundausrüstung.

FOREVER

MBiT 24 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	72 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	65 %

Batman und Robin auf Prügel-Exkurs: Dröge Level und spielerische Patzer vermiesen solides Spieldesign und Digi-Optik.

Andere Versionen

Eine Mega-Drive-Version ist in Vorbereitung, Umsetzungen für Playstation und Saturn folgen.

Produzent: David Riordan (executive), David White • **Design:** David Riordan, Robert Weaver • **Programmierung:** Brian Howarth, Mike Berro, Ken Jordan • **Grafik:** Leslie Doughty • **Sound:** Aki Tawada

Thunder in Paradise



Typische Zielkreuz-Action: In den meisten Spielszenen müßt Ihr vermummte Bösewichte vor Film-Kulissen abballern.





Ein rückwärtiger Blick aus dem "Thunder"-Boot

Als der Pilotfilm von "Thunder in Paradise" in Florida gedreht wurde, hatte sich Philips mit den Produzenten der Action-Serie geeinigt, parallel eine interaktive Version fürs CDi zu gestalten. Dazu wurden einige Szenen speziell fürs Spiel inszeniert, u.a. plaudert Hauptakteur und Catch-Legende Hulk Hogan mit den Joypad-Artisten.

"Thunder in Paradise" bietet drei Spielmodi: Entweder schaut Ihr Euch ganz passiv die erste TV-Episode auf der beigepackten Video CD an, besinnt Euch exklusiv auf die "normalen" Spiel-Levels oder kombiniert das Ganze: Ein paar Minuten Film gucken, kurz agieren und wieder zuschauen. Das eigentliche Spiel basiert auf Fadenkreuz-Action, mal auf dem Wasser, vor idyllischer Insel-Optik oder in düsteren Fabrikhallen. *mg*



MOGELPACKUNG • Eigentlich eine faire Sache: Ihr bekommt nicht nur ein Spiel zur TV-Serie, sondern die Pilot-Episode in bestechender Bildqualität gleich dazu. Leider entpuppt sich das passende "Spiel" als Haken: Dort macht Ihr nämlich nichts anderes, als vor authentischen Film-Kulissen ein Fadenkreuz auf Bösewichte zu richten. Das Ganze ist nicht mehr oder weniger spannend als die drögen American-Laser-Pistolenduelle. Fans des TV-Spektakels mögen dies natürlich anders sehen, doch der nüchterne Spielinhalt läßt sich auf die Komplexität eines Sandkorns reduzieren. Da nützt auch die High-Tech-Verpackung mit MPEG-Qualität und Filmmusik wenig – zumal die Soundeffekte ziemlich ärmlich klingen. Zu allem Überfluß wurde die einzige Computer-Grafik-Sequenz mit dem Boot "Thunder" ebenfalls auf Zielkreuz-Niveau getrimmt: Ihr müßt lediglich alle vier Blickrichtungen nach vorne, hinten, links und rechts unter Beobachtung halten. Als Film mit Spiele-Zugabe: OK. Als Spiel mit Film-Zugabe: Enttäuschend.



HERSTELLER	PHILIPS
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	71 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	44 %

Einfältige Zielkreuz-Action auf der Grundlage der gleichnamigen TV-Serie. Pilotfilm wird als Video-CD mitgeliefert.

Andere Versionen
Umsetzungen für Konsolen sind keine geplant, lediglich eine PC-CD-ROM-Version erscheint in Kürze.

Produzenten: E. Kawaski, T. Nishiyama • **Programmierung:** S. Fujinuki u.a.

King of Fighters



Endzeit: Im Hintergrund ein Flugzeugwrack, davor erteilt die kleine Athena dem aufdringlichen Terry eine Lektion.



Die Automatenversion ist mit reichlich roter Farbe angereichert – zuhause müßt Ihr darauf verzichten.



Die meisten Duelle werden von Grafiksequenzen eingeleitet. Bevor Ihr im Wald kämpft, zerschlägt ein Blitz den Baum.

Die Japaner stehen auf Mai Shiranui: Der Spielzeughandel bietet Plastikfigürchen des Busenwunders an, und auch in der Anime-Version von "Fatal Fury" (in SNKs Klassiker ist Mai das erstemal aufgetreten) haben sich die Zeichner nicht zurückhalten können: Trotz ihrer schlanken Figur haben sie ihr die üppigste Oberweite der Videospielgeschichte verpaßt.







Einmal im Jahr treffen sich die Stars aus SNKs berüchtigter Prügelspiel-Garde zum freundschaftlichen Schlagabtausch. Genau wie im letzten "King of Fighters"-Wettbewerb (MAN!AC 11/94) kloppen sich wieder 24 Spielfiguren um die Gunst der obersten Prügelspiel-Gottes Rugal: Neben ausgesuchten Vertretern aus "Fatal Fury", "Art of Fighting" und "Mutation Nation" treten sogar die Oldies aus SNKs "Ikari Warriors", alte Bekannte aus der 94er-Edition und eine Handvoll neue Charaktere an. Die Helden sind in acht Mannschaften zu je drei Kämpfern zusammengefaßt, die nacheinander losprügeln. Sobald nämlich der erste Charakter im Kampf unterliegt, stürmt ein Team-Kollege auf den Schirm, um sich zu revanchieren. Erst wenn die dritte Spielfigur K.O. geht, hat das gegnerische Team gewonnen. Jeder Kämpfer verfügt über mindestens fünf verschiedene Special Moves sowie einen "Power"-Energiebalken, mit dem er ein besonders wirkungsvolles Special abfeuert. Ihr müßt Feuerbälle und andere Geschosse aber nicht unbedingt abwehren: Profis treten kurzzeitig in den Hintergrund zurück oder neutralisieren das Extra per Tastenkombination. Es ist sogar erlaubt, die Teams selbst zu editieren – so könnt Ihr Eure Lieblingscharaktere in einer Mannschaft zusammenfassen.

Im Gegensatz zur Automatenversion wird die Heimversion ohne rote Farbe und **Mai Shiranui**s berühmte Oberweite ausgeliefert.



Im Gegensatz zum 94er-Vorgänger könnt Ihr Eure Teams jetzt selbst zusammenstellen



Vollführt Ihr das Maximum-Special (spezieller Energiebalken), färbt sich nicht nur der Bildschirm rot...

Die Automatenplatine erhielten wir von Tuning, Hamburg

BEST OF • Wochenenden werden bei den MAN!ACs normalerweise dazu verwendet, in Ruhe ein paar Spielchen durchzutesten und die Layouts der Kollegen zu verstecken, doch wenn der Postbote das Sequel zum letztjährigen Prügelrenner "King of Fighters" abgibt, legt ein großer Teil der Redaktion die Arbeit nieder. Während Martin zuhause Mario spielt, werfen sich die anderen MAN!ACs Feuerbälle und Super-Specials um die Ohren, gehen mit (digitalen) Handkanten aufeinander los und inspizieren neun aufwendige Hintergrundszenarien. Dank der genialen Idee im Team anzutreten, durch die eine Prise Taktik ins Spiel kommt (nicht jede Figur ist so stark wie der Kollege) und jeder Menge grafischer Finessen ist "King of Fighters" der mit Abstand beste Neo-Geo-Prügler. Lediglich die beiden Endgegner Saishu und Rugal lassen etwas Einfallsreichtum vermissen.





Keine Sorge: Trotz seines langen Spazierstocks könnt Ihr Billy (hier im Clinch mit "Art of Fighting"-Star Ryo) locker ausknocken.



ab 16 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	84 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	90%

Action und Spielspaß beim Jahrestreffen der SNK-Stars – wieder mit genialem "Drei gegen Drei"-Modus.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. "King of Fighters '94" haben wir in MAN!AC 11/94 ebenfalls mit einer Spielspaß-Traumwertung von 90% ausgezeichnet.

Entwickler: Red, Japan

Kabuki Klash

Jetzt prügelt sich auch Hudson in die Spielhalle durch. Bei "Kabuki Klash" tretet Ihr mit acht bekannten japanischen **Anime-Figuren** an, die allesamt mit Waffen daherkommen. Vom fetten Sumo, der mit seiner Keule Baseball spielt (mit Euch!) über die putzige Tsunade mit ihrer riesigen Axt bis zur kindlichen Zauberin, die ihren Schoßhund (etwa doppelt so groß wie sie selbst) mitgebracht hat. Neben der obligatorischen Energieleiste findet Ihr am unteren Bildschirmrand eine Magie-Anzeige: Hiermit könnt Ihr Drachen oder Wölfe auf den Bildschirm zaubern, die sich den Gegner vornehmen. Außerdem werfen vorbeifliegende Vögel Extras ab, mit denen Ihr Energie tankt, schneller über den Schirm wetzt oder den Gegner lähmt. Führt Ihr einen der vielen Special-Moves aus (von Feuerball bis Teleport) kommt aber schonmal Eure Waffe abhanden, die Ihr dann wieder aufsammeln müßt.

ab 16 Jahren

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	NEO GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	80 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	78 %

Ideenreiches Prügelspiel um japanische Anime-Helden. Den hektischen Spielablauf machen die tollen Grafiken aber nicht wett.

Japanische Rollenspiel-Freaks kennen die "Kabuki Klash"-Helden aus verschiedenen Hudson-Spielen. Eine der Heldinnen heißt übrigens Yagumo und war das Titelmädchen der letzten MAN!AC.



Prächtige Grafik und ein schneller (leider etwas hektischer) Spielablauf prägen "Kabuki Klash".



HEKTISCH • Wenn Euch Helden und Ambiente von "King of Fighters '95" nicht ungewöhnlich genug sind, liegt Ihr mit Hudsons "Kabuki Klash" richtig. Die Grafiken (zwischen fernöstlicher Folklore und Rollenspiel-Fantasy) sind wunderhübsch gezeichnet, die Spielfiguren herrlich animiert. Dank der sinnvollen Extras, die auf dem Spielfeld landen, habt Ihr (oder Euer Gegner) auch kurz vor einer Niederlage die Chance, den Spieß herumzureißen. Nur der hektische Spielablauf läßt Neulinge keine Chance und kostet "Kabuki Klash" den Sprung über die 80-Prozent-Marke.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: Sam Nicholson, Tony Cabalu • **Design:** Sam Nicholson, George Goldsmith • **Programmierung:** Kevin Ashley, Jay Tautges

Midnight Raiders CD

Der Geheimdienst der Vereinigten Staaten ist in Aufruhr: Der Chemiekonzern Al-Shakkur hat den Nervengasspezialisten Victor Mensch entführt. Als frischgebackener Bordschütze eines Apache-Helikopters ballert Ihr Euch unter Aufsicht von Fliegeraß Stryker durch eine FMV-Luftschlacht: Zeigt der Sega-Film Kampfhubschrauber oder Panzer, nehmt Ihr das Vehikel ins Visier und feuert eine Raketensalve ab. Wer sämtliche Explosions-Einspielungen der Luftschlacht überlebt hat, ballert sich durch das Chemiewerk und befreit den kauzigen Wissenschaftler.

Wie "Tomcat Alley" erstaunt "Midnight Raiders" als aufwendiger Action-Streifen, Spiel-Tiefe sucht Ihr vergebens. Bis Ihr Euch an das langsame Zielkreuz gewöhnt habt, kennt Ihr alle Dialoge und Explosionen auswendig. "Midnight Raiders" ist solide FMV-Kost für Piloten mit starken Nerven. *rb*



Feuer frei: Anvisierte Feinde werden grün markiert.

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	65 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	64 %

Helikopter auf Rettungsmission: Aufwendiger Action-Streifen als gradlinige FMV-Ballerei. Ideal für "Tomcat Alley"-Spieler.

Andere Versionen
Eine 32X-Variante mit besserer FMV-Optik, aber identischem Spielverlauf, erscheint in diesen Tagen (natürlich auch auf CD).

Produzent: Bill Mitchell • **Design:** Jay Minn • **Programmierung:** Max Behensky, Stephanie Mott • **Sound:** Steve Henifin, Adrian Longland • **Originalkonzept: SNK, J**

Samurai Shodown

Zwölf unverbrauchte Fantasy-Helden mit schicken Klamotten und scharfer Bewaffnung stellen sich bei "Samurai Shodown" zur Wahl. Mit dabei sind auch zwei Mädels, Karate-Tussi Nakoruru und Florett-Artistin Charlotte, sowie der berühmte Gen An, eine Mischung aus knubbligem Gnom und Kinderschreck Freddy Krueger. Wie beim großen Vorbild fabrizieren die Figuren auf Joypad-Kommando übernatürliche Specials, die den Gegner von der Bildfläche fegen. Wer hätte das gedacht: Die 3DO-Version sieht fast genauso aus wie das Neo-Geo-Original. Neben dem eindrucksvollen Zoom-Modus haben die Designer alle Backgrounds fast pixelgenau umgesetzt: Abstriche gibt's nur bei den Animationen der Spielfiguren: Die Helden bewegen sich etwas rucklig über das Spielfeld. Trotz der kleinen Makel eines der besten Prügelspiele der Welt.



David gegen Goliath: Kyoshiro gegen Fettwanst Earthquake .

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	86 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	80 %

Erste Wahl nach "Street Fighter 2": Wer ein abwechslungsreich-innovatives Prügelspiel sucht, muß "Samurai Shodown" haben.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Variante haben wir in MAN!AC 1/95 mit 74% bewertet, das Mega-Drive-Pendant stellte sich in Heft 3/95 dem Test und kam mit 67% davon.

Produzent: Ken Humphries • **Design:** J. Cameron Petty • **Programmierung, Grafik & Sound:** Dave O'Riva (Super Nintendo) • **Entwicklung:** Probe, GB (Mega Drive)

Primal Rage



Die protzigen Special-Moves ziehen dem Gegner weniger Energie ab, als Eure schmetternden Schläge.



MAN!AC klärt das Aussterben der Dinosaurier: Krachende Uppercuts & wuchtige Tritte!



Einer gegen alle: Im Finale tretet Ihr nacheinander gegen alle Gegner ein zweitesmal an.

Auf der Suche nach immer brutaleren und widerlicheren Special- und Finishing-Moves sind die Entwickler inzwischen am Ende der Fleischer-Stange angekommen. Um selbst den siebenjährigen Metalfreak zu verschrecken, dürft Ihr in "Primal Rage" den Gegner mit giftgrünen Furzwolken betäuben oder ihn gar verächtlich anpinkeln.

Die Dino-Welle hat auch die Prügelspiele erreicht: In der Automaten-Umsetzung "Primal Rage" steuert Ihr jedoch keine knuddeligen Kampfsport-Yoshis, sondern verwandelt den Bildschirm mit zornigen Dino-Göttern (u.a. "Vertigo" und Diabolo") in ein Schlachthaus.

Mit einem von sieben Biestern tretet Ihr im Tournament-Modus gegen den Computer oder im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Freund an. Mit Schlägen, Tritten, Bissen und Schwanz-Fegern laßt Ihr in der Eiswüste, im Dschungel oder in einer Ruinen-Metropole das Digi-Blut aus Eurem Gegner spritzen. Seid Ihr im Umgang mit den Steinzeit-Riesen geübt, prügelt Ihr je nach Figur mit acht bis zehn verschiedene Special-Moves oder einen von vier Brutalo-Combos auf den Gegner ein. Diese komplizierten Manöver müßt Ihr Euch selbst erarbeiten und werden im Handbuch nicht genannt.



In der Bonus-Runde stampft Ihr herumlaufende Menschen in den Boden, um sie anschließend zu verspeisen.

Ist der Kampf entschieden, dürft Ihr Euren benommenen Kontrahenten mit je zwei (auf dem Super Nintendo drei) grauenvollen Finishing-Moves zerfleischen, flambieren oder gar anpinkeln. Habt Ihr alle Computergegner vernichtet, tretet Ihr zu einer geschmackvollen Bonus-Runde an: Mit Tritten und Schwanzschlägen zerbazt Ihr panische Menschlein, um sie anschließend zu verschlingen. Diese Stärkung benötigt Ihr, denn nun kommt´s zum finalen Kampf: Ihr müßt in einer Runde gegen alle Bestien noch einmal antreten, um den Abspann zu genießen. Netterweise dürft Ihr bei dieser letzten Schlacht die Continues während des Kampfes einsetzen. Zartbesaitete Spieler wagen sich erst an "Primal Rage", wenn im umfangreichen Options-Menü alle Blutspritzer ausgeschaltet wurden – die interaktive Selbstzensur. *oe*

FÄKAL-PRÜGELEI • Während Euch die Mega Drive-Version mit flüssigen Animationen und einer fairen Kollissionsabfrage einheizt, bremst Euch beim Nintendo-Match Hampelmann-Bewegungen und eine variable Schlagreichweite, die Ihr nie genau einschätzen könnt: Mal saust Eure Pranke trefferlos durch Euren Gegner, mal seid Ihr von dem Biest weit entfernt und landet trotzdem eine schallende Ohrfeige. In beiden Versionen habt Ihr mit der umständlichen Special Moves zu kämpfen, die sich kaum ins hektische Getümmel einbauen lassen. Die digitalisierten Hintergründe sind technisch passabel (Parallax & Zeilenscroller) gelungen und bieten mit den umherhopsenden Menschlein dezente Abwechslung. Dafür sind die popligen Musikstücke eine Beleidigung für jeden Satz heißer Ohren – auch zum Splatter-Höhepunkt dudeln sie ungerührt, gelangweilt & leise vor sich hin.



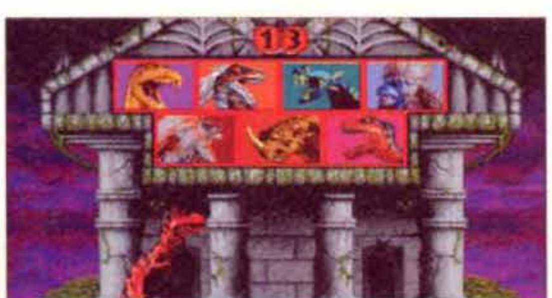


Der Feuerball des "Sauron": B und Y (Mega Drive A und X) gedrückt halten, rückwärts, vorwärts.

MBiT 24 – ab 18 Jahren

HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	64 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	59%

Trash-Fans aufgepaßt: Digitales Monsterblutbad mit umständlichen Moves, fadem Sound und unfairer Kollissionsabfrage.



Mit welchem schlag' ich zu? Zwischen sieben verschiedenen Brutalosauren dürft Ihr vor dem Kampf wählen.



Friß Ihn "Sauron": B und Y gedrückt halten, unten, unten, A und X (MD: B & Y) zusätzlich gedrückt halten, oben, oben.

MBiT 24 – ab 18 Jahren

HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	70 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	68%

Dank genauer Kollissionsabfrage und flüssigen Animationen bietet die Mega-Drive-Variante mehr Spaß für Splatter-Fans.

Andere Versionen

"Primal Rage" total: Umsetzungen erscheinen für in Kürze Saturn, Playstation, Jaguar, eventuell 32X, aber auf jeden Fall für die Handhelds Game Gear und Game Boy.

Entwickler: High Voltage Software • **Produzenten:** Kevin Hunt, Allen Edwards • **Programmierung:** Adisak Pochanayon • **Grafik:** Eric Nofsingen • **Sound:** Aardvark Action Audio

White Men can't jump



Das Programmier-Team sollte zur Strafe drei Monate in der Bronx leben und ein Stirnband mit der Aufschrift "I hate Niggers" tragen.

JAGUAR

Anstatt eine pseudo-realistische Filmumsetzung zu produzieren, reduzierte Trimark John Singleton's Kinoepos auf eine Basketball-Simulation. Zwei gegen zwei lautet die Devise: Auf vier verschiedenen Hinterhof-Courts mit je einem Korb als Blick- und Ballfang geht das Quartett actionreich zur Sache, der Platz dreht und zoomt entsprechend den Spieler-Aktionen. Um ein Freundschaftsspiel oder ein Turnier zu bestreiten, wählt Ihr Eure Lieblings-Gang aus 15 dynamischen Duos, die mit den üblichen Basketball-Kommandos (laufen, werfen, Ball abjagen, etc.) ihre verbissene Korbjagd bestreiten.
Übrigens: Dem Modul liegt ein Vier-Spieler-Adapter bei, der auch für alle zukünftigen Jaguar-Multi-Player-Spiele zu verwenden ist. *mg*



15 verschiedene Zweier-Teams stehen zur Wahl



GIB IHM EINEN KORB • Man kann es kaum in Worte fassen, was Trimark dem Jaguar und seinen treuen Fans zumutet. Dieses hingerotzte Action-Basketball veralbert nicht nur das Film-Vorbild, es beleidigt jeden halbwegs vernünftigen Sportspieler. Vier humpelnde, farblose Akteure turnen in einem belanglos rotierenden Open-Air-Court: Von der raffinierten Steuerung eines "NBA Jam" ist "White Men can't jump" ebenso weit entfernt wie von der optischen Brillanz eines "Slam'n'Jam". Selbst bei den Optionen haben die Entwickler gespart und präsentieren zwei 08/15-Spielmodi. Dabei wäre der Ideen-Klau hier so einfach gewesen – genügend kompetente Vorbilder sind ja wohl vorhanden.
Angesichts dieser grafischen Totalkatastrophe und spielerischen Verkettung von Null-Bock-Zeitzündern erscheint selbst die Mittelmäßigkeit vieler Jaguar-Produktionen in einem sanfteren Licht. Für die lobenswerte Idee, einen Vier-Spieler-Adapter beizupacken, hat sich Atari leider das denkbar schlechteste Spiel ausgesucht.

MBIT 16 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	TRIMARK
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	34 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	32 %

Gnadenloser Reinfall: Optisch und spielerisch schlimmes Action-Basketball ohne den Touch einer lobenswerten Attraktion.

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Entwickler: Sunsoft, J

Hebereke's Popoitto

Sieh mal einer an: In Japan muß Sunsoft's "Hebereke's Popoon" halbwegs erfolgreich gewesen sein, auch wenn in Deutschland kein Hahn nach dem "Columns"-Verschnitt kräht. In der Fortsetzung "Hebereke's Popoitto" hat man prinzipiell die gleiche Aufgabenstellung – mit ein paar Variationen hier und dort. Erneut fallen von oben zweigeteilte Spielsteine in einen Zylinder. Auf dem Weg nach unten lassen sich die Glubschaugen-Paare um die eigene Achse rotieren. Ihr müßt nun dafür sorgen, daß vier gleichfarbige Elemente vertikal oder horizontal plaziert werden, damit diese sogleich verpuffen. Gelegentlich auftauchende Joker-Köpfe sind dabei eine große Hilfe. Erschwert wird die Aufgabe von den bereits anwesenden Spielsteinen, die Ihr vom Bildschirm stapeln müßt. Ein entsprechender Erfolg bringt Euch im Story-Modus eine Runde weiter oder ärgert Euren Partner in der Zwei-Spieler-Version. *mg*

Nichts Neues bei den Spielvarianten: Erneut vermissen wir Drei- oder Vier-Spieler-Modi und werden bei der Solo-Variante mit einer Pseudo-Oberwelt konfrontiert.





Im Ein-Spieler-Modus werdet Ihr durch putzige Plaudereien der Hauptdarsteller bei Laune gehalten

MBIT 8 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	48 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	68 %

Dezent besser als der Vorgänger: Handzahmer "Columns"-Verschnitt für ein bis zwei Spieler ohne Innovationen.



RECYCLING • Auch wenn sich inhaltlich wenig getan hat, so übertrifft die Präsentation von "Hebereke's Popoitto" auf jeden Fall die Minimal-Optik des Vorgängers. Menüs und Text-Einblendungen sind liebevoll gezeichnet, die leicht funkige Musik ist deutlich besser als beim Original. Doch was nützt dies, wenn wir erneut engstirnige Zylinder-Stapeleien ausüben: Fürwahr kein schlechtes Spiel und für Genre-Neulinge durchaus empfehlenswert, Besitzer von ähnlichen Modulen wissen dagegen wenig mit der "Neuheit" anzufangen. Und warum gibt's keine Multi-Player-Duelle?

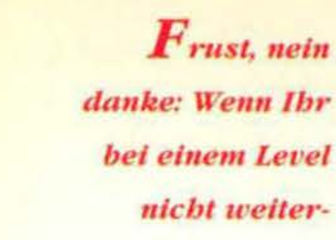
Andere Versionen
Eine Umsetzung für die Playstation erscheint demnächst in Deutschland, der Vorgänger "Hebereke's Popoon" erhielt auf dem Super Nintendo 63% Spielspaß.

Entwickler: Capcom, J

Mega Man X²

Seit 1987 läßt Capcom den vielbeschäftigten Firmen-Helden auf stählerne Sigma-Roboter los: Nachdem Ihr den spielbaren Vorspann mit eindrucksvollem Obermotz (kein Ruckeln dank DSP-Chip "C4" auf Modul) abgeschlossen habt, dürft Ihr aus acht Schauplätzen wählen. Jedes Szenario in typischer "Mega Man"-Tradition birgt einen individuellen Endgegner und beschert Mega Man eine zusätzliche Waffe, die jedoch größtenteils dem bekannten Mega-Man-Equipment entsprechen. Die Extras werden auf Knopfdruck angewählt und problemlos durchgeschaltet. Außerdem schwingt sich der Held beizeiten in einen robusten Mech-Körper oder ans Steuer eines futuristischen Cyber-Cycles. Ansonsten hüpft er pixelgenau die Level-Konstrukte entlang, liefert sich knochenharte Jump'n'-Shoot-Feuergefechte und freut sich auf weitere Herausforderungen, sobald die ersten acht Fieslinge erledigt wurden. *mg*

Frust, nein danke: Wenn Ihr bei einem Level nicht weiterkommt, probiert einfach den nächsten. Acht Abschnitte sind zu Beginn anwählbar.





Klein, blau und nicht totzukriegen: Mega Man startet sein zweites Super-NES-Abenteuer.

MBIT 12 · CODE · ab 6 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	69 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	76 %

Recycling-Action mit neuen Levels & alten Waffen: Wie immer gut spielbar und jetzt mit Zusatzchip auf Modul.



UNVERBESSERLICH • Mit welcher Beharrlichkeit Capcom neue Mega-Man-Levels austüftelt, ist schier unfaßbar: Auch der aktuelle Action-Streich setzt auf bewährte Tugenden und verschließt sich (fast) jeglicher Innovation. Ein Fest für Fans, aber auch kritische Spieler lernen angesichts oberflächlicher High-Tech-CDs den Wert traditionellen Spiele-Designs zu schätzen. Leider betreibt Capcom beim Recycling minimalen Aufwand, doch dafür kommt ein gut spielbares Jump'n'Shoot heraus. Keine Panik-Action, sondern taktisch geprägter Überlebenskampf mit Köpfchen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. Allerdings kommt "Mega Man 7" fürs Super NES in Kürze offiziell in Deutschland. Der Vorgänger "Mega Man X" erspielte sich bei uns 76% Spielspaß, die Mega-Drive-Variante "Mega Man: Wily Wars" erhielt ebenfalls 76% Spielspaß.

Original-Programmierung und -Design: Paul Reiche, Fred Ford

Star Control 2

3DO

Als sich die eroberungslüsternen Ur-Quan der Erde nähern, ruht die letzte Hoffnung auf Euch, dem Kapitän des irdischen Flaggschiffs. Dockt an Eure Raumstation an, um mit dem Kommandanten zu plaudern, gesammelte Mineralien loszuschlagen und neues Equipment (z.B. einen stärkeren Motor oder zusätzliche Transport-Module) zu kaufen. Um interstellare Entfernungen zu überbrücken und unbekannte Welten zu erforschen, taucht Ihr in den Hyperraum und steuert Euer Schiff zum nächsten Sternensystem. Doch oft kreuzen galaktische Mieslinge Euren Weg und eröffnen nach kurzem Disput (Ihr klickt aus verschiedenen Begrüßungen und Beleidigungen die Richtige heraus, das Alien antwortet mit verzerrter Sprachausgabe) das Feuer auf Euer Schiff. Von Schwerkraft und Trägheit gebeutelt, versucht Ihr in diesen Actionszenen (die an "Asteroids" erinnern) den Feind vor die Bordkanone zu bekommen. *wi*

ab 12 Jahren

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	BMG
GRAFIK	39 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	68 %

Im Weltall hört Euch keiner gähnen: Sternenreise mit Spacefight–Intermezzi, bei der alles außer Höhepunkte eingeplant wurde.

Das Designer-Trio Westfall, Reiche und Freeman feierte mit "Archon" 1983 einen Riesenerfolg, konnte ihn jedoch mit keinem Nachfolgespiel ("Mail Order Monsters", "Star Control" und "The Horde") wiederholen.



Plauderstunde mit den B-Movie-Monstern: Konversation wird via Textmenüs und verfremdeter Sprachausgabe geführt.



SCHLABBERMONSTER • ...höhnt Robert angesichts einer Alien-Optik, und ich muß ihm Recht geben. Doch hört besser zu, wenn ein Strauß vertrocknetes Küchengemüse zu Euch spricht, sonst verpaßt Ihr eine wichtige Info. Der Versuch, Spieleklassiker zu vereinen (von "Archon" bis "Elite") erstickt trotz tadelloser Benutzerführung in mickriger Präsentation und ödem Weltraum-Gebummel. Es gibt Spiele, die ohne Luxus-Grafik auskommen, doch von einer Space Opera wie "SC 2" fordere ich fantastische Weltraum-Animationen und Special FX.



Action-Duell in "Star Control 2"

Andere Versionen
Das erste "Star Control" wurde vor Jahren für das Mega Drive veröffentlicht. Abgesehen von der PC–Urversion sind keine Umsetzungen des zweiten Teils geplant oder erschienen.

Produzent: Mark Wallace • **Design:** Paul Reiche III • **Grafik:** Mike Provenza • **Programmierung:** Fred Ford, Ken Ford • **Musik:** Burke Treischmann

The Horde

3DO

US-Serienstar Kirk Cameron mimt den vertrottelten Sir Chauncey. Nach Rettung des Königs wird der Kanzler zu seinem Erzfeind: Der finstere Bursche ist Anführer der Hordlinge und hat es auf Winthrops Thron abgesehen.

Kaum hat Hofbursche Chauncey seinen König vom Überfressungstod gerettet, schlägt ihn der gutmütige Winthrop zum Ritter. Außer dem zum Titel gehörigen Lehen schenkt ihm der fette Monarch sein legendäres Schwert Grimthwacker. Mit dem soll der frischgebackene Adelige sein Lehen gegen die Horde verteidigen: Habt Ihr in der dreiminütigen Strategiephase Euer Reich geflegt, Umzäunungen und Fallen gebaut oder gewinnträchtigen Baumbestand gepflanzt, fallen die gefrässigen Goblinoiden über Euer Dorf her, um Bürger und Vieh mit Haut und Haaren zu verschlingen. Ihr steuert Euer gerendertes Chauncey-Sprite in Action-Manier über das isomtrische Lehen und verwandelt die garstigen Hordlinge mit einem Grimthwacker-Streich in schmierige Blut-Pfützen. Am Jahresende zahlt Ihr den fälligen Dritten an den Kanzler und seht Euch nach magischen Hilfsmitteln oder schlagkräftigen Söldner um. *rb*

ab 16 Jahren

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	BMG
GRAFIK	61 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	73 %

US-Komiker Kirk Cameron als gerenderter Monsterschlächter: Isometrisches Fantasy-Gemetzel mit Strategie-Anklang.



Verteidigt Hof und Kuh: Chauncey und Grimthwacker im Kampf gegen eine Gruppe Jaggernauts.



URKOMISCH • Heitere Gemüter kommen auf ihre Kosten: Die Hordlinge reißen in gerenderten Zwischensequenzen Witze, ein schwuler FMV-Höfling posiert als Nachrichtensprecher. Obwohl sich Chauncey schwerfällig steuert, locken die kaputten Hordlings-Gestalten zu einem Gefecht nach dem anderen. Das gelungene Wechselspiel zwischen einfachen Strategie-Elementen und witziger Simpel-Action begeistert zwar keine Hardcore-Strategen, motiviert aber durch mittelalterliches Geklampfe und gerenderte Edel-Optik bis zum irrwitzigen Ende.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Vorbereitung.

Entwickler: Namco, Japan

Starblade

3DO

Der "Starblade"-Automat wurde zur IMA 1991 erstmals in Deutschland präsentiert und faszinierte durch ein technisches Novum: Über einen liegend eingebauten Monitor wurde das Bild auf einen parabolförmigen Spiegel rund um den Spieler im Pilotensessel projeziert.

Panik auf der Erde: Aus dem Weltraum nähert sich eine gigantische Sternenflotte samt Todesstern "Red Eye". Gutes dürften die Außerirdischen nicht im Sinn haben – der Weltregierung bleibt nur die Operation "Starblade", um die Erde vor der Übernahme zu bewahren. Als erfahrener Kampfpilot schnallt Ihr Euch in einem wendigen Raumschiff fest, das durch den Abwehrgürtel der Aliens bis in das Zentrum ihres Zerstörungssterns vordringt. Ihr zerballert Kampfschiffe, kleine Drohnen, ferngelenkte Raketen und nehmt sogar den Hauptreaktor Octopus aufs Korn.
"Starblade" ist die Umsetzung des gleichnamigen **Namco-Automaten** aus dem Jahr 1991. Genau wie beim Vorbild düst Ihr durch vorberechnete Kulissen und könnt lediglich Euer Fadenkreuz bewegen. Neben dem Original-Modus fliegt Ihr aber im aufgepeppten Texturen-Modus durch einen wesentlich eindrucksvolleren Orbit. *rb*

ab 12 Jahren

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	–
ANBIETER	PANASONIC
GRAFIK	80 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	73 %

Packendes Weltraumabenteuer mit aufwendigen Texture-Optiken. Leider etwas kurz und mit fest vorgegebenen Kurs.



Macht den Reaktor dicht, und Red Eye zerbröckelt in Tausend Stücke.



KURSGETREU • "Starblade" ist die optisch aufwendigste Raumschiff-Schlacht, die ich bislang gesehen habe. Vor allem die Texture-Version kommt dank transparenter Explosionen, gigantischer Sternenzerstörer und wild ballernder Abfangjäger realistisch wie ein "Star Wars"-Gefecht. Ambiente und Story erinnern an diesen Klassiker, leider bleibt die Soundkulisse hinter der Grafikpracht zurück. Wer ein optisch hervorragendes Sternenspektakel sucht, ist bestens bedient – schön, daß "Starblade" zum Lieferumfang von Panasonics 3DO FZ-10 gehört.

Andere Versionen
Die Playstation-Variante "Starblade alpha" haben wir in MAN!AC 6/95 mit 73% Spielspaß bewertet.
Den Test der Import-Version findet Ihr in MAN!AC 3/95.



GEBT EUCH DEN WAHNSINN - JEDEN MONAT

Klar lohnt sich für **MAN!AC** der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die **MAN!AC** auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer **MAN!AC**-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut: ________

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Wenn ich **nicht** gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95





Christoph Laviers "EWJ" (angefertigt mit "Paintbrush")

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Wer will Mario?

Eigentlich bin ich kein großer Briefschreiber, aber Eure Idee, einmal zu testen, wer "Mario" spielt und wer nicht, finde ich gut. Ich denke aber, daß man die Frage ausführlicher als nur mit Coupon beantworten sollte.
Ich spiel´s nicht, und der Grund dafür ist einfach: Da mein Super NES so gut wie verkauft ist, werde ich gar nicht mehr in der Lage sein "Yoshi´s Island" anzuspielen. Ich steige gerade auf 32-Bit um und habe mir ein Sega Saturn zugelegt. Wahrscheinlich werde ich mir auch andere Next-Generation-Systeme kaufen. Zum Glück bin ich nicht mehr auf Taschengeld angewiesen...
Was ist vom Mario-Syndrom zu halten? Bisher habe ich sämtliche Mario-Titel gerne gespielt. Auch wenn die Grafik mich nie vom Hocker gehauen hat, war das Spielprinzip fesselnd. Was aber langsam nervt, ist die totale Vermarktung des Produkts Mario. Sega treibt´s da mit Sonic natürlich noch schlimmer. Aber sind diese ständigen Neuauflagen wirklich innovativ? Irgendwie kommt einem doch alles sehr bekannt vor. Man könnte alle Folgen auf einem Super-Modul zusammenfassen und als ein Spiel verkaufen. Das würde wahrscheinlich keinem auffallen. Nach meiner Meinung genügen ein bis zwei Fortsetzungen pro Spiel, die dann aber klar besser als der Vorgänger sein müssen und viel Neues bieten.
Kann ich mit solch einer Meinung überhaupt an Eurer Verlosung teilnehmen?
Trotz meiner Kritik, würde ich natürlich eher dazu tendieren...

Andreas Eichler (MAGIC@MIKONA.dinet.com), Hamburg

Andreas' Brief endet in einem verzweifelten Versuch, die drohende Disqualifizierung vom "Mario"-Wettbewerb gerade noch abzuwenden ("ein Ultra-64-Mario würde ich mir bestimmt zulegen!"). Wir können Dich beruhigen, Andreas, bei der Auslosung im nächsten Monat bist Du dabei.



Collage von einem MAN!AC, dessen Namen wir verlegt haben – Sorry! Hardware: PC und Graustufen-Scanner, Software "Foto Touch Color" und "Paint Shop Pro"

Riesentests!

Auch wenn Ihr das informativste und grafisch beste Spielemagazin seid, habe ich Kritik auf Lager. Wo sind die riesigen Tests geblieben, so wie sie es früher einmal gab? Damals konnte man noch einen vierseitigen Bericht zum neuen "Zelda" lesen. Wenn ein "Sonic"-Spiel erwartet wurde, habt Ihr fast das ganze Heft für einen Preview verbraten. Der Report über "Yoshi´s Island" wäre vor ein paar Jahren dreimal so groß gewesen. Und nicht nur ein Redakteur durfte seine Meinung sagen, sondern mehrere. Natürlich weiß ich, daß Ihr Euer Heft nicht beliebig dick machen könnt. Aber zu den absoluten Spitzentiteln ("EWJ", "DKC") solltet Ihr ausführlichere Tests veröffentlichen. Ich denke, daß 80% Eurer Leser dieser Meinung sind. Ansonsten: Weiter so!
P.S: Mario – ich spiel's nicht!

Matthias Heppner, Buchenau

16-Bit-Fan

Momentan reden alle über den Kauf eines Saturn oder einer Playstation. Dabei wird nicht bedacht, daß es in den nächsten Monaten fantastische Spiele für das Super NES geben wird. "Donkey Kong 2", "Yoshi's Island", "EWJ 2" und "Killer Instinct" sind eine gute Alternative zu neuer Spiele-Hardware. Außerdem glaube ich, daß man in einem halben Jahr die wahrscheinlich beste Konsole erhält – das Ultra 64.
Den Editorial-Text mit Mario-Umfrage fand ich sehr gut – wer hatte die Idee? In Eurem Impressum habe ich dann gesehen, daß Julian Eggebrecht als Gastautor auftaucht. Sein Kürzel fand ich dann nach langer Suche unter "Laser Cinema". Kann Julian nicht auch mal über Spiele schreiben. Die nach meiner Meinung überflüssige "Cinema-Seite" ist seiner nicht würdig!

Adolf Sztuka, Bremen

Die "Laser Cinema"-Seite ist genau der richtige Platz für einen Film- und Laserdisc-Freak wie Julian. In seinem Archiv tummeln sich nicht nur die aktuellsten, sondern auch exklusivsten CAV-NTSC-Highlights.

System-Trubel

Ohne Gesülze zur Sache: Werden "Jet Ski Rage" und "Bump & Run Driving" für das Mega Drive 32X noch erscheinen?.
Wieviel wird das 3DO M2 kosten? Werden die Spiele für dieses System besser, als Playstation- oder Saturn-Titel? Die Hardware soll ja überlegen sein.
Wieso kommt Segas Neptun so spät oder gar nicht? Es hätte das 32X-Geschäft sicherlich angekurbelt.

Roland Eckl, Metten

Die beiden 32X-Titel "Jet Ski Rage" und "Bump & Run Driving" tauchten in den allerersten Spielelisten fürs Mega 32X auf. Seitdem hat man nichts mehr davon gehört – wir tippen, daß sie eingestampft wurden.
Der Preis des 3DO-Nachfolgers "M2" kann momentan nur vage geschätzt werden (zwischen 500 und 700 Mark), über die Qualität der geplanten Spiele läßt sich noch absolut nichts sagen. Wir bleiben dran.
Segas "Neptun"-Projekt ist für alle Zeiten gestoppt. Jetzt, wo der Saturn weltweit erhältlich ist, macht diese Zwischenlösung wenig Sinn.



NECs PC-FX-Konsole interessiert Tobias Schnitzer. Doch hierzulande sind FX-Spiele (Bild: "Cutey Honey") nur ein Nischenthema.

PC-FX

Früher las man bei Euch ab und zu noch über die PC-Engine. Aber jetzt gibt's in MAN!AC nichts mehr über diese Konsole und ihren Nachfolger NEC PC-FX. Wo kann ich die Maschine und FX-Spiele denn in Deutschland beziehen? Und was kostet der Spaß? Bringt doch einfach einen kleinen Bericht darüber. Nur eine Seite – dafür könnt Ihr ja den 8-Bit-Replay-Schmarrn rausschmeißen.

Tobias Schnitzlein, Kirchseeon

Selbst im Heimatland Japan hat NECs 32-Bit-Konsole keinerlei Marktbedeutung. Weniger als 5% aller Spie-

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Die Saturn-Version von Virtua Fighter 2 wird nach unseren Informationen keine zusätzlichen Kämpfer enthalten. Insgesamt stehen bei diesem Sequel elf Helden und Bösewichte auf der Matte.

Bislang ist für die Playstation weder "A Final Unity" noch eine andere Star Trek-Umsetzung geplant.

Obwohl von vielen "gewaltverherrlichenden" Spielen nur die PC-Version indiziert wurde, werden in Deutschland weder für die Playstation noch für Saturn, 3DO oder Ultra 64 Umsetzungen von den einschlägigen Titeln veröffentlicht. Vorsichtshalber hat Nintendo auch "Killer Instinct", Sony wiederum "MK 3" aus dem Release-Plan gestrichen. Import-Händler werden die US- und Japan-Varianten der genannten Spiele aber solange verkaufen, bis ein spezifischer BPS-Beschluß auch die jeweilige Version indiziert.

leneuheiten erscheinen dort für dieses System. Abgesehen von NEC und Hudson veröffentlicht kein Hersteller FX-Spiele. Die erhältlichen Titel sind zum größten Teil Anime-Umsetzungen im Grafik-Adventure-Format – für deutsche Spieler ein begrenztes Vergnügen.

Echtes 3D

Als bestes Videospielmagazin könnt Ihr mir die folgende Frage mit Sicherheit beantworten: Sind auf den neuen 32- und 64-Bit-Konsolen theoretisch Spiele möglich, die einen echten 3D-Effekt vermitteln, wie man ihn z.B. beim Fernsehen mit einer speziellen Brille erlebt? So etwas könnt man doch für fast alle Spiele anwenden und sie damit um eine Dimension erweitern. Wird beim Virtual Boy dieser Effekt nicht erreicht? Sascha Pelldorf, Bottrop

Alle uns bekannten Experimente mit der TV-geprüften (Papp-) 3D-Brille wurden in den 80er Jahren eingestellt. Spiele wie Mike Singletons "3D Deep Space" brachten keinen spektakulären Effekt und nervten durch eine rutschende Billig-Brille. Am Virtual Boy siehst Du, daß "echtes 3D" eher eine Frage der Bildschirm-, als der Konsolen-Technologie ist. Momentan haben mehrere Hersteller (u.a. Sharp) den Prototypen eines 3D-Fernsehers im Labor. Vor Ende des Jahrtausends wird die 3D-Technologie aber nicht Massenmarkt-tauglich oder gar für Spieler interessant sein.



Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Namihiro Steinwachs (na), Julian Eggebrecht (je)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Krazy Ivan", © 1995 by Psygnosis
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten



HERO

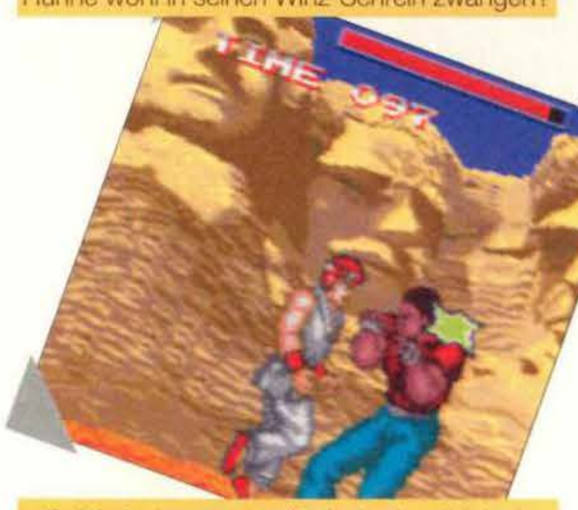


Während sich der "Street Fighter"-Spieler gemütlich in seinen Sessel flötzt und risikofreie Pad-Akrobatik betreibt, leisten die 16 World Warriors hinter der Mattscheibe Knochenarbeit: Mindestens 60 Kontrahenten muß der Street-Fighter die Birne eindellen, bevor er in den heiß umkämpften Traum-Rang aufsteigt. Steckt der Wunderknabe eine Niederlage ein, muß er sich noch weitere 20 Mal in den Ring quälen. Wer nicht schon in jüngsten Jahren mit Leib und Seele trainiert, erreicht den Weltkämpfer-Status bestenfalls als alter Greis. Capcoms Super-Kämpfer opferten ihre Jugend dem exzessiven Training von Körper und Geist. Von materiellen Werten haben sich edle "World Warriors" wie Ryu, Ken oder Chun Li schon lange gelöst. Nur M. Bison und seine Endgegner-Clique jagen dem Profit hinterher. Mit seiner Untergrund-Gesellschaft Shadoloo will der thailändische Ex-Diktator samt Schergen Vega, Balrog und Sagat die Weltherrschaft erringen. Sind die meisten Charaktere aus zufälligen Gründen in die zwielichtige Street-Fighter-Szene geschlittert, erstrebt Champion Ryu kämpferische Perfektion. Im Finale verbrutzelte er die Fratze von Ex-Meister Sagat mit seinem berüchtigten Feuerball. Möchte Lord Bison den Meister nur aus geschäftlichen Gründen beseitigen, versteht der vernarbte Sagat Ryu seitdem als Erzfeind. Der Champion selber hält sich aus solchen Streitigkeiten vornehm heraus: Während Freund Ken Werbespots dreht und mit windigen Bräuten in roten Outrun-Ferraris durch die japanische Bergidylle braust, trainiert Ryu asketisch über den zerklüfteten Schluchten. Hier werden ihm Feuerball und Dragonpunch vom mysteriösen Gouken offenbart: Als gemeinsamer Lehrer von Ryu und Ken fristet der greise Mentor sein Leben bisher in einem muffigen Miniatur-Schrein. Im kürzlich vom Bastei-Verlag publizierten Comic wird der Meister persönlich vorgestellt: Ryu und Ken trainieren unter Obhut eines bärtigen Hünen Shotokan. Unbestätigten Gerüchten zufolge munkeln "Street Fighter" Fanatiker jenseits der Mattscheibe vom versteckten Gouken-Charakter.

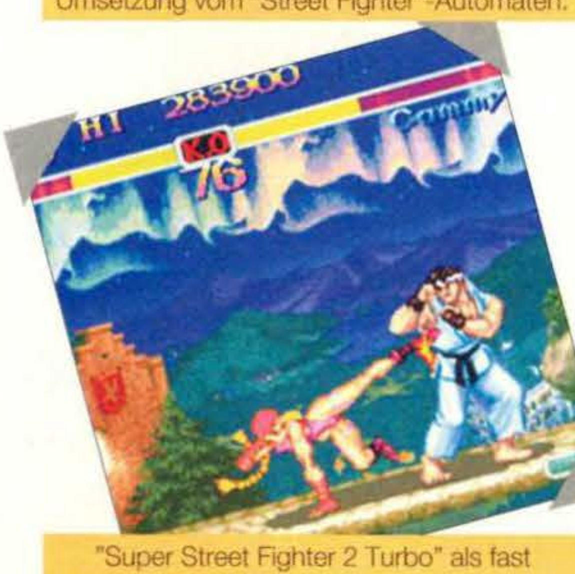
Kaum aus dem Dojo entlassen, nahm Capcom die beiden Prügel-Jungster unter Mogel-Vertrag. Trotz zeitgemäßer Optik und innovativem Schlag-Potential blieb dem ersten "Street Fighter"-Coin'Up der große Durchbruch versagt. Ryu rührte das wenig: Der fesche Kämpfer prügelte Sagat aus dem Ring und heimste den Meistertitel ein. Nachdem er in Umsetzungen für die damals gängigen 8Bit-Computer, das NES und die PC-Engine weitere Niederlagen einsteckte, forderte der geschlagene Thailänder 1990 im "Street Fighter 2"-Coin'up Revanche: Sechs neue Kämpfer und Special-Moves revolutinierten das Beat'em'up-Genre und machten das von Shadoloo organisierte Turnier bis dato zum erfolgreichsten. 1992 erschien die Super-NES-Umsetzung: Die "Street Fighter 2"-Beilage am Super-NES-Start verdoppelte die Verkaufszahlen der neuen Wunderkonsole fast. Fortsetzungen wie Turbo- und Champion-Editionen hielten den Boom zwar am Laufen, stellten aber keinen neuen Rekord auf. Erst 1993 brachte "Super Street Fighter 2" endlich den erhofften Neuzugang in die renommierte Kämpfer-Riege. Doch trotz beliebter Newcomer wie der verführerischen Brit-in Cammy und dem indianischen Hühnen T. Hawk ist Ryu noch immer Spieler-Favorit: Mit endlosen Feuerballsalven und dem berüchtigten Dragon Punch knacken geübte World Warriors auch den rachsüchtigen Sagat. Umso enttäuschender für die Fan-Gemeinde, daß die Realfilmumsetzung und der gleichnamige Automat Blondschopf Guile in den Vordergrund rücken. Was soll's: 1996 erfahren wir in Capcoms "Street Fighter Alpha" um die Vergangenheit von Prügel-Idol Ryu. *rb*



"Xenon"-Zeichner Masaomi Kanzaki prägte Meister Goukens Gesicht. Wie mag sich dieser Hühne wohl in seinen Winz-Schrein zwängen?



Spielerisch genauso übel wie das Original: "Fighting Street" für die PC-Engine ist eine Umsetzung vom "Street Fighter"-Automaten.



"Super Street Fighter 2 Turbo" als fast originalgetreue Automatenumsetzung: Ryu prügelt sich mit Niedlich-Zugang Cammy.



Booom: Ryu schlägt Rose mit furiosem Hadoken-Fatality. "Street Fighter Alpha"-Versionen erscheinen für Saturn und Playstation.

Ryu

1987	Street Fighter (Automat)
1988	Street Fighter (PC, Amiga, Atari ST, C 64)
1990	Street Fighter (NES)
1990	Street Fighter 2 (Automat)
1990	Street Fighter 2: Champion Edition (Automat)
1992	Street Fighter 2 (Super NES)
1992	Street Fighter 2: Champion Edition Turbo (Automat)
1993	Street Fighter 2 Turbo (Super NES)
1993	Street Fighter 2: Champion Edition (PC Engine)
1993	Street Fighter 2: Special Champion Edition (Mega Drive)
1993	Super Street Fighter 2 (Automat)
1994	Super Street Fighter 2 (Super NES, Mega Drive)
1994	Super Street Fighter 2 Turbo (Automat)
1994	Super Street Fighter 2 Turbo (3DO)
1995	Street Fighter – The Movie (Automat, Saturn, Playstation)
1995	Street Fighter Alpha (Automat)
1996	Street Fighter Alpha (Saturn, Playstation)


MAN!AC

8-BIT REPLAY

DER POLYGON-PIONIER
VECTREX



GCE VECTREX

Hersteller: GCE, USA
Erscheinungsjahr: 1982
Erstes Spiel: Minestorm
Spieleentwicklung bis: 1984
Anzahl der Spiele: zirka 35

Stand-Alone-Konsole mit pfeilschneller, aber monochromer Vektorgrafik und tollen Action-Spielen.

Vollmundig formulierte Pläne, das Vectrex zu einem kompletten Computer-System hochzurüsten, wurden nicht in die Tat umgesetzt. Tastatur, Modem, Diskettenlaufwerk, Touchscreen-Bildschirm und dazugehörige Multimedia-Software (u.a. die Programmiersprache "Logo") kamen über Reißbrettzeichnungen und Gedankenspiele beteiligter Ingenieure nie hinaus.

Als hätten die Vectrex-Erfinder schon 1982 gewußt, daß die Zukunft der Videospiele in der 3D-Grafik liegt, schufen sie gegen Ende des Konsolen-Booms Anfang der 80er Jahre eine reinrassige Vektor-Spielemaschine. Die findigen Elektronik-Tüftler setzten aber nicht nur technisch Maßstäbe, die 3D-Optik schrie auch nach einem speziellen Bildschirm. Schuppdiwupp – die fertige Konsole war ein Arcade-Automat in Kleinformat: Nervende Kids mußten nicht mehr den Fernseher ihrer Eltern belagern, sondern spielten auf dem eingebauten 25-cm-Monitor, der seine Funktionstauglichkeit zuvor als Blutdruck-Prüfgerät unter Beweis stellte. Damals sollte das Kleinod um die 500 Mark kosten, kein Wucherpreis angesichts einer Monitor-losen Colecovision-Konsole für etwa 400 Mark.

Um die Schwarz-Weiß-Darstellung etwas zu kaschieren, wurde jedem Spiel eine farbige Plastikfolie beigepackt, die man direkt auf den Bildschirm klemmte. Und schon sah das Ganze deutlich bunter aus und die Punkteanzeigen wirkten wie gemalt. Allzuviele Design-Schablonen mußten allerdings nicht gezeichnet werden, da lediglich um die 35 Spiele ausgeliefert wurden. Außer dem Hardware-Hersteller entwickelte kein Fremdanbieter Vectrex-Titel, auch das Zubehör kam aus dem eigenem Haus. Schon zum Start waren ein Lichtgriffel sowie eine 3D-Brille angekündigt, die dann auch in kleinen Stückzahlen in den US-Handel kamen – wenige Wochen vor dem Videospiele-Crash 1984. Heutzutage gibt's unter Oldie-Sammlern nichts Begehrteres als diese beiden Peripherie-Geräte.

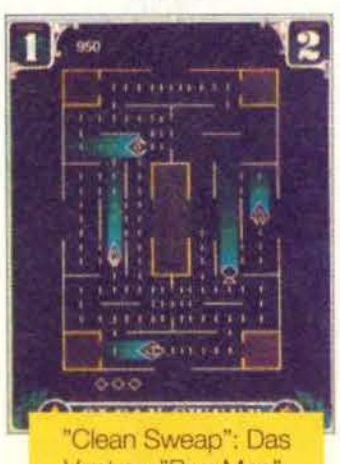
Der Kult-Status des Vectrex basiert jedoch nicht nur auf flippiger Hardware: Die meisten Module waren optisch und spielerisch so hochwertig, daß sie Vergleiche mit aktuellen 32-Bit-Titeln nicht scheuen müssen. Rasante Flüge durch Vektoren-Tunnel, fließende Zooms und Animationen sowie eine ordentliche Portion pulsierende Action prägen die meisten Spiele. Neben den exquisiten Ballerspektakeln gab's auch einige Sportsimulationen, die jedoch mit der Grafikdarstellung ihre liebe Not hatten. American Football ("Blitz") und Autorennen ("Hyperchase") zählen eher zu den schwächeren Titeln. Wenn ein Action-Freak aber "Minestorm", "Cosmic Chasm" oder "Fortress of Narzod" in sein Vectrex einschiebt, dann gibt's Zunder: Spannender und mitreißender sind auch "Starblade alpha" und "Panzer Dragoon" nicht.

Technisch war das Vectrex mit seinem auszeichneten Mini-Joyboard (solider Zwerg-Joystick und vier tadellose Feuerknöpfe) eine Meisterleistung. Für die nötige Power sorgte ein 8-Bit-Motorola-Prozessor, der mit 1,6 MHz getaktet war und besondere Zoom- sowie Rotations-Fähigkeiten beherrschte. Bei den Spieleprogrammierern tat sich insbesondere Bill Hawkins hervor, der alleine acht Titel inszenierte.

Während andere Antik-Konsolen wie Intellivision oder Atari VCS 2600 in erster Linie zu Sammel- und nicht zu Spielzwecken sorgsam gehütet werden, sorgt die einzigartige und (aus heutiger Sicht) zukunftsweisende Konzeption des Vectrex für beinahe unsterbliche Spielspaß-Garantie. Damals kam das Vectrex nicht nur zum denkbar ungünstigsten Termin (null Bock auf Videospiele), die Zeit für 3D-Abenteuer war einfach noch nicht reif. Wer sich aber nur ein bißchen für die Geschichte des Videospiels interessiert, sollte nach einer funktionstüchtigen Vectrex-Konsole Ausschau halten. Da vor allem die Software 1984 bis 1986 zu absoluten Dumping-Preisen um die zehn Mark gehandelt wurde (Anbieter Milton Bradley hatte hemmunglos zu viele Cartridges produziert), stehen die Chancen ganz gut. Für die Konsole müßt Ihr jedoch ein paar hundert Mark hinblättern – außer der ahnungslose Verkäufer weiß den Wert seiner Rarität nicht zu schätzen. *mg*

DIE BESTEN SPIELE

Spiel	Beschreibung
Minestorm	In das Grundgerät integrierter "Asteroids"-Clone mit fulminanter Action. Viel besser als das Original.
Cosmic Chasm	Grandioses Shoot'em-Up, das als erstes Videospiel den Weg von zu Hause in die Spielhalle fand.
Web Warp	Hervorragender "Tempest"-Verschnitt mit pfeilschneller Action. Im Original "Web Wars".
Scramble	Vektor-Variante des populären Horizontal-Scrollers mit allen Levels des Arcade-Originals.
Fortress of Narzod	Alien-Ballerspiel mit verschiedenen Angriffsformationen und Endgegnern.



"Clean Sweap": Das Vectrex-"Pac-Man".



"Minestorm": Ein geniales "Asteroids".



"Scramble": Prima Automatenumsetzung.



"Bedlam": Solides Ballerspiel.



"Armor Attack": Mäßiges Panzer-Duell.

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11
10. bis 12. 11. 95



OS/2

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

SPONSORED BY VUD
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland







AUCH IN DIESEM JAHR!
DIE GROSSE MESSE RUND UM PCS, SPIELE, MULTIMEDIA UND UNTERHALTUNG! ALLES SOFORT ZUM AUSPROBIEREN UND KAUFEN - ZU MESSEPREISEN. MIT SUPER GEWINNSPIELEN, VIELEN INFORMATIONEN, ENTERTAINMENT UND SPASS, SPASS, SPASS.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Veranstaltungsdauer: 10. bis 12.11.1995 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie in der Fachpresse oder von den Veranstaltern. Der Kartenvorverkauf beginnt ab September 95.



Die größte PC-Consumermesse Deutschlands! Mit soviel Ausstellern wie nie zuvor! Erleben Sie die aktuellsten Spieletrends, testen Sie neueste Computer-Erweiterungen und machen Sie Ihre Messeschnäppchen! Gewinnspiele und Verlosungen mit vielen wertvollen Preisen erwarten Sie auf der Computer '95.

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP

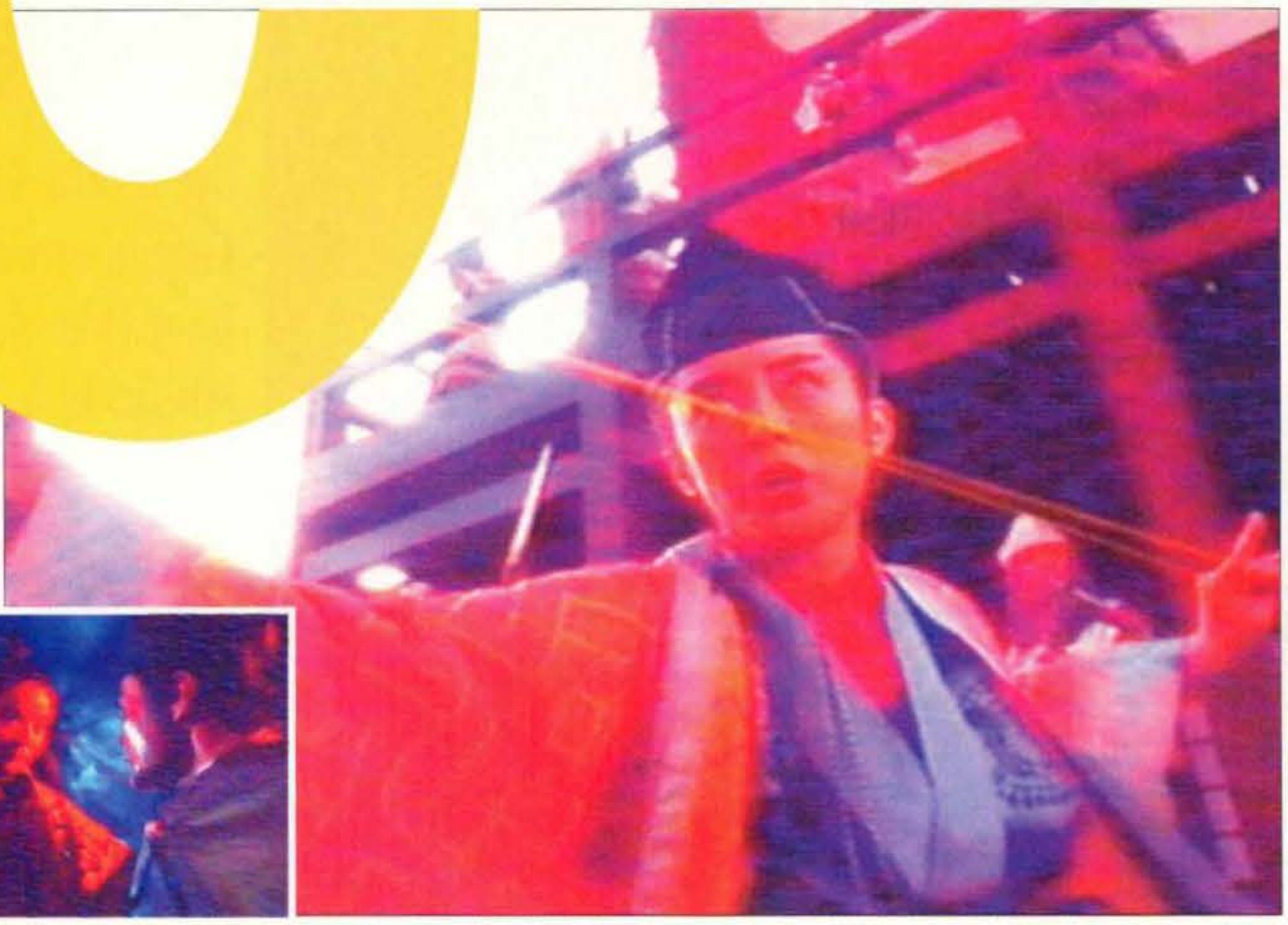
ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Tel 08 106 / 40 06
Fax 08 106 / 342 38
Ein Unternehmen des Medienkonzerns Gong
Hotline 086 42 / 89 99 53
Mailbox 086 42 / 13 36
ISDN 086 42 / 89 99 52

PRO Concept

Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing GmbH
Kemnader Str. 52
44795 Bochum
Tel. 02 34 / 946 88 - 0
Fax 02 34 / 946 88 - 44

ASIAN CINEMA









Mit den Waffen der Frau: Sowohl Asia (ganz links), als auch ihre in Ungnade gefallene Gefährtin (großes Bild) töten mit Nadel und Faden — Schwertkämpfer Koo gerät zwischen die Fronten. Eine andere Schönheit entpuppt sich als Ninja (oben). Der japanische Killer wird Asias Flagschiff nicht lebend verlassen.

Comic: Xenon

Nach den Werken von Katsuhiro Otomo publiziert Carlsen Manga-Jungster Masaomi Kanzakis acht Bände starkes Erfolgs-Debüt "Xenon": Bei einem geselligen Stadtbummel mit ihrer Freundin Risa rennt die Schülerin Sonoko in ihren verschollenen Jugendschwarm. Asuka Kano flüchtet vor den Killerkommandos einer militärischen Spezialeinheit: In den Labors der "Bloody Sea" transferierten durchgeknallte Wissenschaftler den Geist des jungen Studenten in sein Cyborg-Äquivalent Xenon. Bei rapidem Adrenalin-Anstieg mutiert Asukas Bio-Struktur zur stahlharten Mordmaschine. In der ebenfalls zum Cyborg umfrisierten Yoko und dem kauzigen Entwickler des Xenon-Prototypen findet Asuka treue Verbündete für seinen Rachefeldzug gegen die "Bloody Sea". Kanzakis markanter Zeichenstil und rasante Cyborg-Schlachten begeistern insbesondere Action-Freaks. Die gehaltvolle Hintergrundstory beschreibt mitreißend den psychologischen Zwiespalt der Cyborgs und überzeugt auch anspruchsvolle Manga-Leser. *rb*





REALFILM

Chinese Swordsman 2

Neugierige Spanier wecken die Erzzauberin Asia, seit dem letzten Film unter einer Geisterburg begraben, aus ihrer Ruhe. Von Kung-Fu-Meister Koo, dem Führer der spanischen Expedition ins Leben zurückgeführt, muß Asia erkennen, daß Scharlatane ihren Namen für eigenen Ziele mißbrauchen. In ganz China wimmelt es vor Asia-Nachfolgern und -Vertretern. Auch ihre treue Mitstreiterin und Ex-Geliebte (von Jacky Chans weiblichem Sidekick in "City Hunter" dargestellt) gibt sich als Asia aus und greift mit dem Sonne-Mond-Orden nach der Herrschaft über den Pazifik. Ursprünglich um Frieden und Harmonie bemüht, reißt Asia der Geduldsfaden – ihr blutiger Rachefeldzug bestimmt die 100minütige Handlung. Spätmittelalterliche Abenteuer und fernöstliche Folklore, Action und eine Prise Erotik – was im Kostüm- und Special-FX-Getümmel jedoch zu kurz kommt, sind akrobatische Einlagen und Martial-Arts-Stunts. Die Helden können fliegen, führen aber keine einzige ordentliche Kampfsportattacke aus. Im wallenden Pulverdampf und nächtlichem Nebel gehen die Tugenden anderer Tsui-Hark-Produktionen verloren. Auch von einer durchdachten Story kann keine Rede sein: In "Chinese Swordsman 2" kämpft und zaubert jeder gegen jeden, Allianzen und Freundschaften werden in einem Augenblick geschlossen, nur um Minuten später wieder zu zerfallen. Ein rasant geschnittenes Fantasy-Bilderbuch in umwerfenden Farben und Kameraeinstellungen. Durchgehend unterhaltsam, aber wirr und ohne dramatische Höhepunkte. *wi*

Chinese Swordsman 2
Splendid Video/Concept 2000
zirka 100 Minuten,
ab 18 Jahren, deutsch



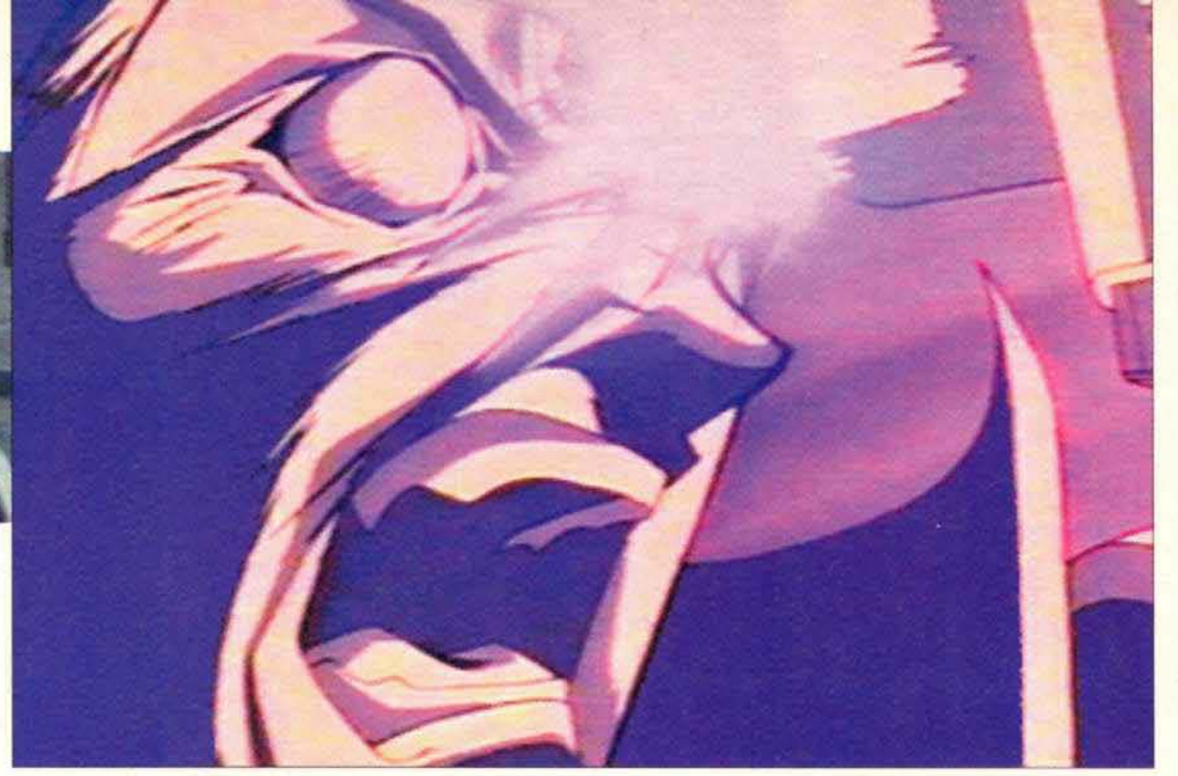






Jeder gegen jeden: Sowohl ein Kapitän der spanischen Flotte (links oben), als auch die japanische Kriegsmarine (rechts oben: zwei Drachenflieger bei den Startvorbereitungen) haben es auf Asia und ihre Gefolgsleute abgesehen. Die finale Seeschlacht und das Duell der Kung-Fu-Hexer überlebt kaum einer der "Chinese Swordsman"-Protagonisten.









Schnelle Schnitte, Farb-Gewitter und unwiderstehliche Posen: "Plastic Little" lenkt Euch mit putzigem Charakterdesign (links), beinharten Baller-Sequenzen (oben) und sexy Optiken vom geradlinigen Handlungsstrang ab. Tita und Elize treffen sich zufällig auf der Straße und mischen danach gemeinsam den militaristischen Fiesling Gaizel auf.

ANIME

Plastic Little

Tita, die interplanetarische Haustier-Händlerin und Tochter des Nuklear-Physikers Nalerov hat Probleme: Um an den Schlüssel zu einer planetenvernichtenden Waffe zu kommen, verfolgt der gierige General Gaizel ihre hübschen Freundin Elize. Doch die beiden können den Söldnern des Generals entkommen und dieser setzt nun seine Computer-Cracks auf das Paßwort zur Vernichtungsmaschine an. Diesmal haben die Bösewichte Erfolg, und die Waffe ist nach wenigen Tagen einsatzbereit. Tita und Elize stellen sich dem Größenwahnsinnigen, um die Vernichtung der Galaxis zu stoppen.

"Plastic Little", in Fernost und den USA schon seit geraumer Zeit erhältlich, ist das Untertitel-Debüt des deutschen Labels OVA Films. Weitere Animes (u.a. "Bubble Gum Crisis") mit japanischem Soundtrack und deutschen Untertiteln sollen demnächst folgen.

Die deutschen Texte von "Plastic Little" sind für den Fan anfangs ungewohnt und huschen eine Spur zu schnell über den Bildschirm. Dank großer Lettern und einfacher Wortwahl könnt Ihr sie mit etwas Konzentration jedoch mühelos lesen. Der in Japan erfolgreiche Anime besitzt zwar eine geradlinige Handlung ohne Überraschungen oder plötzliche Wende, begeistert jedoch als poppige Mischung aus Science fiction-Krawall und knackigen Slapstickeinlagen, die durch die schwungvollen Zeichnungen vortrefflich in Szene gesetzt wurden. Das Japan-typische Charakter-Design der putzigen Anime-Girls bringt etwas keimfreie Erotik in den Streifen und läßt selbst eiserne Spannungs-Fanatiker über die simple Story hinwegsehen. Als seltener Deutschland-Release erfreut Euch "Plastic Little" mit sehenswerter Action, einer Handvoll Gags und einem Hauch von Erotik. *oe*

Muster von ACOG, Tel. 02626/1320, ab 16 Jahren, 55 Minuten, japanisch mit deutschen Untertiteln.

Nackte Haut, aber trotzdem jugendfrei: Die Mischung aus spontanem Slapstick und etwas Erotik läßt Animaniac-Herzen höher schlagen.





Wings of Honneamise

Während das Militär den strategischen Aspekt des neuen Raumfahrt-Programms sieht, macht es sich der junge Cadet Shiro Lhadatt zur Lebensaufgabe, als erster Mensch die Erdatmosphäre zu verlassen und den Weltraum zu erforschen.

Das tiefgründige Drama um Kosmonaut Shiro gilt in Fan-Kreisen als bester Anime seit dem Science fiction-Hammer "Akira": 3000 Zeichner pinselten zwei Jahre lang an den weichen Animationen, detailreichen Hintergründen und funkelnden Farben. Die an "2001: Odyssee im Weltall" angelehnten 125 Minuten sind für Anime-Fans jeder Altersstufe Pflicht. *oe*

Muster von ACOG, Selters.





ANIME ALS VIDEOSPIEL

Nachdem wir in MAN!AC 9/95 ein Playstation-Ballerspiel zur "Gundam"-Serie getestet haben, stellen wir Euch nun drei weitere Mech-Schlachten zum Anime vor: Während Mega Drive-Fans gänzlich auf die Mech-Sippe verzichten müssen, ballert Ihr Euch auf dem Super Nintendo in "Great Battle 1 & 2" von Angel mit einem von drei putzigen Gundams durch horizontal scrollende Levels. Beide Teile sind technisch einwandfrei realisiert, langweilen jedoch mit eintönigen Gegnern und faden Angriffs-Formationen. Mehr Spaß bereitet Euch der jeweilige Duell-Modus, in dem Ihr gegen einen Freund in den Roboter-Ring steigt.



Mit einem putzigen Baby-Gundam ballert Ihr Euch in "Great Battle 2" durch horizontal scrollende Levels (Super NES).

Habt Ihr für gewitzte Strategie-Schlachten etwas übrig, ist Yutaka's "Gundam X01" genau das Richtige: Im Runden-System zieht Ihr mit Euren Spielfiguren über Hexfeld-Szenarien und verschanzt Euch in Asteroiden-Feldern, besetzt gigantische Raumbasen oder startet eine großangelegte Offensive gegen den Computer. Das Menü-System ist einfach und logisch aufgebaut, so daß Euch nach wenigen Spielzügen die japanischen Bildschirm-Texte nicht mehr beeindrucken.

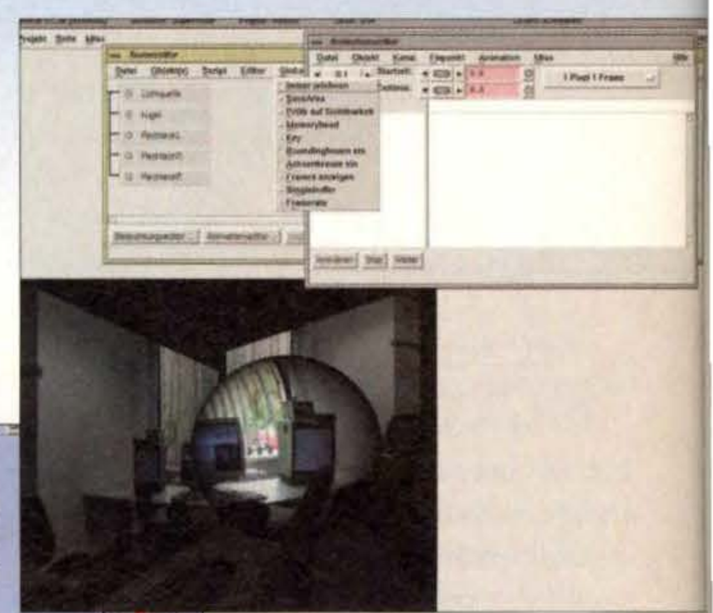
Ebenfalls für das Super Nintendo ist in Japan außerdem "Gundam GX" von Bandai erhältlich, das einen eingebauten DSP-Chip enthält. oe



In "Gundam X01" nehmt Ihr den Computer mit strategischer Hinterlist auf einer Hex-Sternenkarte in die Mangel.

Das Di[…] Klassen[…]

Eine Schule für 3D-Grafiker und Multimedia-Designer: Das Silicon Studio in Berlin bietet High-Tech-Lehrgänge jenseits der Medien-Hochschulen – MAN!AC drückt die Schulbank.



Im Raum "Euro Brains" herrschen ungewöhnliche Temperaturen. Eisiger Wind aus einer überdimensionalen Klimaanlage umströmt drei mannshohe Kästen, die durch eine Glasfront vor dem Besucher-Zugriff geschützt sind. Die Kraft dieser modernen Rechengiganten läßt sich durch einen Blick auf die Bildschirme im Nebenraum erahnen, auf denen TV-Clips in voller Auflösung laufen. Die Video-Virtuosen am Terminal davor manipulieren den Bilderstrom in Echtzeit, sie verzerren die Bilder nach belieben, fügen Extrem-Effekte hinzu oder lassen ganze Personen per Mausklick verschwinden.



Rüdiger Polster kümmert sich um die Technik des Silicon Studios. Er kontrolliert die Onyx-Supercomputer und das SGI-Netzwerk, die über eine Daten- und eine Videoschnittstelle miteinander gekoppelt sind.

Die Onyx-Supercomputer der Firma Silicon Graphics zählen im Bereich der grafischen Bildverarbeitung zu den momentan leistungsfähigsten Systemen. Ausgestattet mit dem bescheidenen Beinamen "Reality Engine" gehören diese Ungetüme mit jeweils vier 200-MHz-Prozessoren und 512 MByte RAM zu den mächtigsten Werkzeugen progressiver Medien-Designer. Die High-End-Workstations zermalmen in jeder Sekunde Grafikmengen, die das gesamte Cybermedia-Netzwerk für Tage lahmlegen würden.





Das "Virtuelle Studio" gehört in Amerika bereits zum TV-Standard-Repertoire und wird in Deutschland z.B. von SAT1 eingesetzt. Simuliert wird eine Studiokulisse, in dem sich die TV-Kamera beliebig bewegen und sogar zoomen kann. Sensoren gebe die Informationen an den Bildrechner (rechts) weiter.

MAN!AC ist zu Besuch im "Silicon Studio/Berlin", dem ersten Ausbildungszentrum einer neuen Generation. Ausgestattet mit der modernsten Hard- und Software, soll es Grafikspezialisten und Medienprofis mit dem aktuellen Stand der Technik bekannt machen. Auf 440 Quadratmetern im Herzen Berlins befin-

INTERVIEW MIT KARIN ANTONS, LEITERIN DES SILICON STUDIOS.



? Das Ausbildungsangebot und die Preisgestaltung richtet sich im Moment an Profis. Planen Sie, das Silicon Studio in Zukunft auch breiteren Schichten zugänglich zu machen?

KARIN ANTONS: Wir bieten schon jetzt Thementage an, bei denen jeder für eine geringe Gebühr Vorträge oder Vorführungen besuchen kann. Ebenso gibt es eintägige Schnupperkurse. Demnächst nehmen wir PC-basierte Multimedia-Schulungen ins Programm, die ebenfalls für eine größere Gruppe interessant sind. Das Angebot wird in viele Richtungen wachsen, wie z.B. Architektur, CAD, Virtual Reality-Applikationen. Die High-End-Ausbildung auf den SGI-Workstations wird aber naturgemäß am kostenintensivsten bleiben.

? Wird es auch umfangreichere Ausbildungsangebote geben? Im Moment dauert die längste Schulung lediglich fünf Tage...

KARIN ANTONS: Wahrscheinlich nicht. Wir wollen ja z.B. keine 3D-Grafiker ausbilden, sondern gelernten 3D-Grafikern den Umgang mit einem ganz speziellen Werkzeug lehren. Dafür reichen im allgemeinen ein paar Tage. Eine umfangreiche Grundausbildung müßte auch viele Bereiche enthalten, für die man keine High-End-Ausrüstung benötigt. Wir bieten im Rahmen des ITW also berufsbegleitende oder -fördernde Schulungen an und keine komplette Berufsausbildung.

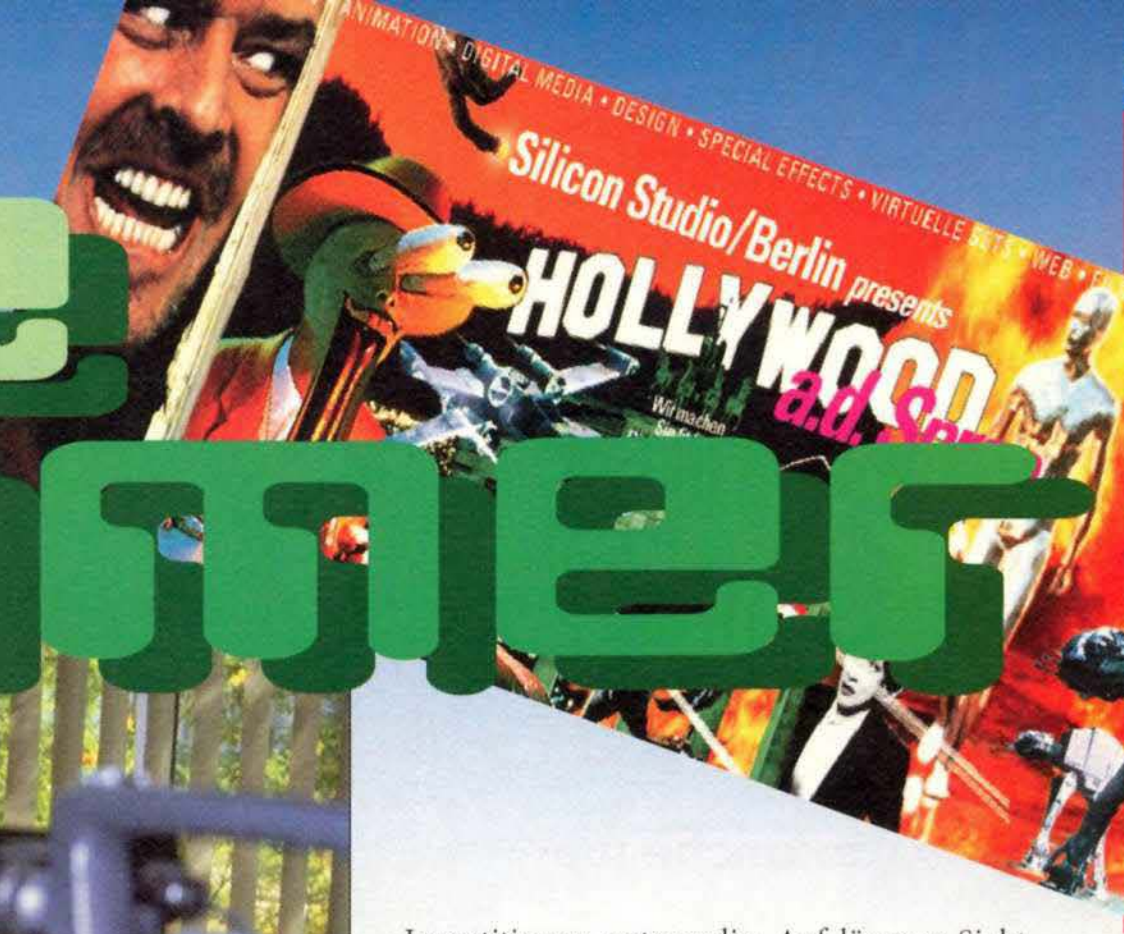
? Welche Anwender durften Sie bis jetzt schulen? Waren auch SGI-Nutzer von Videospielfirmen dabei?

KARIN ANTONS: Nein, leider nicht. Aber ansonsten ist das Spektrum sehr breit gefächert. Wir konnten bis jetzt Leute aus Energieversorgungsunternehmen im Bereich der Visualisierung, über Architekten bis hin zu TV-Effektdesignern begrüßen.

? Welche Bedeutung wird das Thema Videospiele für das Silicon Studio in Zukunft haben?

KARIN ANTONS: Das hängt vom Markt ab. Das Silicon Studio kann als unabhängiger Bildungsträger nur auf die Bewegungen des Marktes reagieren. Das heißt, wenn wir genügend Interessenten haben, werden wir auch in der Lage sein, entsprechende Kurse anzubieten. Es handelt sich im Kern um das Zusammenführen der geeigneten Trainer mit den Anwendern. Auf jeden Fall ist dieses Thema für uns sehr interessant, da Videospiele ja Elemente aus Film, Grafik und 3D-Animation in einem Medium verbinden.





Im Raum "Euro Brains" erwartet den ambitionierten TV-Bildbearbeiter professionelles Studio-Equipment, das extreme Effekte ermöglicht und mit dem auch komplexe Animationen digitalisiert werden können.

Investitionen notwendig. Auf längere Sicht muß sich das Studio selbst tragen."

Weltweit arbeiten fast alle Spielefirmen mit SGI-Workstations und Software von Adobe, Softimage oder Alias. Die 3D-Spiele für Next-Generation-Konsolen fordern 3D-Modelle, fließende Animation und dramatische Videosequenzen. Motion-Capture-Systeme und 3D-Digitizer ermögli-





Das Silicon Studio/Berlin ist im Adlershof angesiedelt, dem ehemaligen Standort des Deutschen Fernseh-Funks (DFF). Auf dem riesigen Gelände soll ein Medienzentrum entstehen, mit Partizipanten aus Film, Funk und Fernsehen. In diesen (momentan noch etwas heruntergekommenen) Stadtteil flossen bereits mehr als 60 Millionen Mark Investitionen, die teilweise vom Senat gefördert wurden. Schon jetzt sind hier Fernsehstudios ansässig, wie etwa "VTTV", die "Studio Hamburg Atelier GmbH" oder Trickstudios wie die Firma "Control Motion". Die Bebauungspläne existieren erst auf dem Reißbrett und im Computer (siehe nebenstehendes 3D-Modell), bevor die Vision von einer Mega-Medienstadt Wirklichkeit wird, vergehen jedoch noch viele Jahre.

den sich neben den zwei Onyx-Rechnern großzügig ausgestattete SGI-Arbeitsplätze, an denen u.a. Bildbearbeitung, 3D-Animation, Video Editing und digitale SFX gelehrt werden. Diese im Mai 1995 eröffnete High-Tech-Schule hat sein Vorbild in Los Angeles. Im Gegensatz zum dortigen "Silicon Studio/LA", einer hundertprozentigen SGI-Tochter, wird der Berliner Ableger allerdings von einem gemeinnützigen Träger als Non-Profit-Center betrieben. Während das amerikanische Studio vorrangig der Verkaufsförderung und Imagepflege von SGI dient, werden die unabhängigeren Berliner in der Zukunft ein breiteres Ausbildungsspektrum anbieten. Getragen vom Institut für technische Weiterbildung e.V. (ITW) und unterstützt mit 7,2 Millionen Mark Fördermitteln der EU und des Berliner Senats sollen neben klassischen Grafik- und Medienthemen ebenso Industriedesign, Architektur, CAD, medizinische Visualisierung und PC-basiertes Multimedia unterrichtet werden. Große Pläne.

Hartmut Theusner, Vorstand vom ITW: "Wir werden das Silicon Studio/Berlin als absolute High-Tech-Plattform für die Kreativen in Mitteleuropa etablieren." Im Moment werden allerdings nur Schulungen von SGI-Top-Anwendungen von Firmen wie Alias, Softimage, Wavefront, Electrogig oder Adobe angeboten. Kurse von zwei bis fünf Tagen Dauer mit einem Trainer, der meist von der Herstellerfirma zur Verfügung gestellt wird. Ein Schulungstag kostet durchschnittlich tausend Mark. Zielgruppe sind in erster Linie professionelle Anwender, die umfangreiche Grundkenntnisse mitbringen. Jeder Kurs bezieht sich auf eine bestimmte Software, es werden nicht etwa Basis-Designtechniken gelehrt, sondern der korrekte Umgang mit dem jeweiligen High-End-Werkzeug. Die hohen Preise verwehren vielen Interessenten (z.B. Studenten) den Zugang, lassen sich aber laut Karin Antons, der Leiterin des Studios, kaum vermeiden: "Um den jeweils aktuellen Stand der Technik anzubieten, werden laufend neue

chen es, realistische Charakteranimation in Spielen einzusetzen. Mit dem Ultra 64 erscheint 1996 die erste Konsole, bei der für jeden Entwicklungsschritt SGI-Computer notwendig werden. Durch die MIPS-CPU ist das Ultra 64 zudem mit SGI-Workstations verwandt.

Trotz einiger renommierter Spieleentwickler ist die Nachfrage nach einer fachspezifischen Ausbildung hierzulande gering. Im Gegensatz zu Japan und den USA, aber auch zu unseren europäischen Nachbarn Frankreich und England, gibt es in Deutschland keine Szene der Spieleprogrammierer und -kreativen. Sollte sich das ändern, wird das Silicon Studio mit dem Angebot spezieller Spiel-Design-Kurse reagieren, wie sie in den USA bereits existieren. Bis dahin gibt's zumindest Schulungen in den verwandten Gebieten 3D-Animation und Digital-Video. *mk*

Kontakt für Professionelle:
Silicon Studio/Berlin
Rudower Chausse 3/P1
12489 Berlin-Adlershof
Tel.: 030-6719511
Fax.: 030-6719513
Compuserve 100434,1350
Web: http://www.sgi.de/studio

Hyper! Hyper!



Interaktive Musik auf CD-ROM ist out, jetzt stürmt die Musikbranche ins WWW. Auf der Popkomm '95 waren Hypermedien der letzte Schrei.



Noch ohne Plattenvertrag, aber guter Dinge: Auf der Musikmesse in Köln tummelten sich neben etablierten Stars viele Newcomer auf der Suche nach dem Major-Deal.







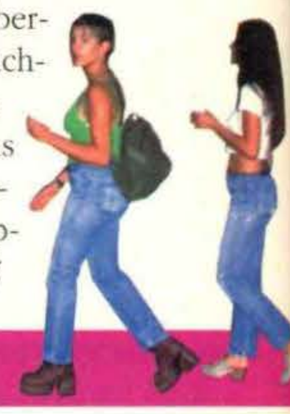
VH1 auf allen Kanälen: Die WWW-Site "VH-1nderland" steht allen Musikfreunden mit Modem-Anschluß offen, "VH1: Die CD-ROM" (Bild mitte) dient der Programm-Präsentation gegenüber professionellen Partnern und Werbekunden.

Für den Musiksender Viva war die größte Musikmesse der westlichen Welt ein Heimspiel, doch beim Run auf das Internet ist Erzkonkurrent MTV den Kölnern ein paar Bytes voraus. Als "VH-1derland" holt die Viacom-Tochter den Musiksender für Popfans im Torschluß-Alter ins WWW. Das neugegründete Medienlabor der TV-Produktionsfirma Me, Myself & Eye ("X-Base") zeichnet sich für die Online-Kontaktaufnahme verantwortlich und richtete ein (für Net-Insider bereits gewohntes) Potpourri aus PR-Infos, Charts und Leser-Aktionen an. Eher für den Entertainment-Profi, denn für den Endkunden war der zweite digitale Streich von VH1 gedacht: Eine Präsentations-CD mit allen wichtigen Facts zum Sender, den Moderatoren und dem täglichen Programm. Neben VH1, vielen Major-Publishern und kleineren Labels debütierte auch die Popkomm im WWW. Mit Hilfe von Wildpark, der WWW-Site des Pixelpark-Sub-Unternehmens Onlinepark, parkten..äh...verteilten die Veranstalter ein Messeprogramm und einen Rückblick auf das letzte Jahr über das Internet. Pixelpark, umtriebiger Pionier der deutschen Multimedia- und POI-Industrie, will Wildpark zur "Kommunikations-Plattform für junge Leute in Europa" ausbauen und holte sich zu diesem Zweck redaktionelle Beiträge von "Jetzt", dem Jugendmagazin der Süddeutschen Zeitung, "Max", "Flyer" und "Jam", der PR-Postille des Jeansherstellers Mustang ins Programm. In eine ähnliche Richtung arbeitet auch netville, eine WWW-Umgebung, die sich momentan auf Musik konzentriert, zahlreichen kleineren Labels eine Plattform stellt und mit einer "Christo im Internet"-Aktion Tausende von Neukunden lockte. Auch die Filmzeitschrift "cinema" ist auf netville mit redaktionellen Beiträgen in komprimierter Form vertreten. Selbst im Vergleich zur Buschfeuer-artigen CD-ROM-Hysterie des letzten Jahres (siehe MAN!AC 10/94), hat sich das Interesse am Hyper-Medium WWW unerwartet schnell in der Musikbranche ausgebreitet. Kein Major, der seine CDs, Künstler und Werbebotschaften nicht in ein html-Korsett verpackt auf die Datenreise schickt. Einen Besuch wert ist z.B. die Seite von Sony Music: Nach der der Eröffnung einer Info-Mailbox im letzten Jahr (die kürzlich überarbeitet wurde, aber nur Fachkontakten offensteht) finden normalsterbliche Musikfans nun unter http:// www.sonymusic.de ein aktuelles Pop-Forum. *wi*





Das Multimedia-Unternehmen Pixelpark präsentierte der Industrie neue Sublabels und die WWW-Umgebung Wildpark (im Bild oben die dort plazierte Popkomm-Seite). Auch Sven Meyer und Olaf Hassenrück von BMG Interactive gehören zu den Pixelpark-Kunden: "Bermuda Syndrom", ein PC-Spiel des Musicpark-Labels, wird von den Bertelsmännern vermarktet.



INTERVIEW



MAN!AC-Cybernaut Michael Kim sprach mit Matthias Oelmann vom "Medienlabor" der Produktionsgesellschaft MME ("Bravo TV"). Matthias ist u.a. für die neueröffneten Webseiten des Musiksenders VH1 verantwortlich.

? Euer Medienlabor hat für Viacom die "VH1-derland"-Webseiten erstellt. Wieviel durftet Ihr dabei selbst bestimmen?

Matthias: Wir haben die Webseiten komplett konzipiert, gestaltet und dann umgesetzt, natürlich in enger Zusammenarbeit mit VH1. Insgesamt hatten wir viel gestalterischen Freiraum, mehr, als es etwa bei dem Entwurf einer TV-Sendung möglich gewesen wäre.

? Wieviel Besucher hat Eure Webseite im Moment?

Matthias: Pro Tag wählen etwa 500 Benutzer unsere Webseiten an. Wir hoffen, daß sich mit steigendem Bekanntheitsgrad und durch große Internetprovider wie etwa BTX die Zahl unserer Benutzer weiter erhöht.

? Was erhofft sich VH1 aus kommerzieller Sicht von dem Projekt?

Matthias: In erster Linie ist es etwas besonderes für einen Fernsehsender, im Web präsent zu sein. Das WWW ist ein zusätzliches Medium, um die Zuschauerbindung zu stärken, außerdem auch ein exzellentes Werbemedium. Natürlich muß Werbung im Internet eine ganz andere Qualität haben. Man hat aber auch viele Möglichkeiten: Man kann die User zählen und erhält durch "direct response" eine neue Kontaktqualität. Der User kann online Fragebogen ausfüllen oder an Gewinnspielen teilnehmen.

? Wo liegt der Nutzen für den User? Oder sind die Seiten nur eine bunte Werbebroschüre?

Matthias: Nein, natürlich nicht. Der User hat denselben Nutzen, als ob er ein Musikmagazin kauft. Er findet im VH1-derland geballte Informationen, viele Musik- oder CD-ROM-Kritiken und einige Überraschungen.

REISENDE IM DATENSTROM

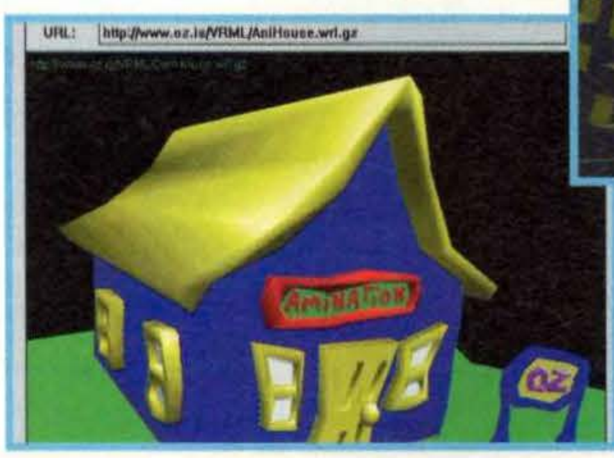




Oben: Ausschnitt aus Robin Hayes in Echtzeit animierter WWW-Seite: "My homepage is my castle". Hier lohnt sich's, nach versteckten Links zu suchen. Das bunte Haus (unten) kann man beliebig hin- und herdrehen und es sogar betreten!



Mit dem VRML-"Maze Generator" konstruiert Ihr einen Irrgarten im WWW World Chat: Die Gestalten (oben) gehören noch zu den harmloseren "Avataren".



Bislang vermißten Cybernauten im Dschungel der WWW-Hyperlinks die dritte Dimension. Wo sind die Stufenpyramide der "Eastern Seaboard Fission Authority" oder die Spiralarme der militärischen Systeme, die wir aus Gibsons "Neuromancer" kennen? Jetzt ist mit "VRML", der Virtual Reality Modeling Language, ein Internet-Standard angetreten, der die fehlende Dimension auf unsere Bildschirme bringt. VRML basiert auf dem "Open Inventor"-Format von SGI und beschreibt 3D-Objekte, Lichter, Texturen und Hyperlinks zwischen 3D-Szenen. WWW-Freaks finden die genaue Spezifikation unter http:// www.virtpark.com/theme/vrml/.

Um die VRML-Welten zu betreten, benötigt Ihr einen speziellen Browser. Für Windows gibt es "World View" (http:// www.hyperion.com/intervista), das zum Rendern die mitgelieferte 3D-Bibliothek "Reality Lab" (Microsoft) verwendet, und den empfehlenswerten "WebFX" von Paper Software (http://www.paperinc.com/webfx. html), der mit "Render Ware System" arbeitet. Für den Mac gibt es "Whurlwind 3D" (http://www.info.apple.com/qd3d/Viewer.HTML). Diese Clients sind zwar noch recht unstabil, dafür seid Ihr bei der Entstehung einer "cutting edge"-Technologie hautnah mit dabei.

VRML-Welten, in denen man bereits herumlaufen und -fliegen kann, findet Ihr im "VRML-Repository" (http://www.sdsc.edu /SDSC/Partners/vrml/examples.html). Es gibt auch einige Web-Dienste, die interaktiv und online 3D-Dateien erzeugen: "CyberClock" (http://129.217.236.254:8080/Clock/clock.html) berechnet das 3D-Modell einer Uhr mit aktueller Zeit. Mit der "Virtual World Factory" (http://www.clark.net/pub/theme/factinfo.html) bastelt man sich einfache VRML-Welten aus geometrischen Grundformen.

Noch steckt VRML in den Kinderschuhen, doch mit der Verfügbarkeit von besseren Browsern, 3D-Hardware und Cyberhelmen wird neben der "Homepage" die dreidimensionale "Homeworld" einen festen Platz einnehmen. Statt gescannter Fotos werden uns in Zukunft begehbare Modelle von Eigenheimen präsentiert oder die Einladung zu einem Flug durch die Blutbahnen von Bill Gates.

Und noch ein heißes WWW-Thema: Das Web ist zwar bunt, aber unbevölkert. Per IRC kann man sich zwar mit Leuten rund um den Globus unterhalten, das aber nur in einer ASCII-Wüste, ohne Blickkontakt zum Gesprächspartner. "Worlds Chat" der kalifornischen Firma Worlds Inc vereinigt jetzt das Beste aus beiden Welten: Nach dem Start des Programms und der Wahl einer Spielfigur ("Avatar"), erforscht man eine virtuelle Raumstation und trifft und redet mit anderen Avatar-Gestalten – den digitalen Abbildern von Worlds Chat-Benutzern rund um den Globus! Die angebotenen Avatare-Charaktere sind originell: Oder habt Ihr schon mal als Teddybär einem Plausch zwischen Fisch und Schachfigur zuzugesehen. Tip: Im Raum Textures/ Glass gibt es einen Spiegel, in dem man sich selbst bewundern darf.

An dieser Online-Innovation nehmen bisher nur Windows-Benutzer teil, da für andere Betriebssysteme noch keine Clients existieren. Zu finden ist das Programm auf dem World Inc.-Server unter http://www.worlds.net/products/wchat/index.html. *kim/wi*

HYPER-REISE INS ROLLENSPIELLABOR

Rollenspiel-Großmeister Square hat seine Web-Seiten eröffnet und ermöglicht Euch einen Blick ins Entwicklungslabor. Leider reicht unser Platz lediglich, um Euch die Adresse zu nennen: http://www.spin.ad.jp/square.html


Welcome to the SQUARE Home Page

Home Page in Japanese

The Making of Final Fantasy

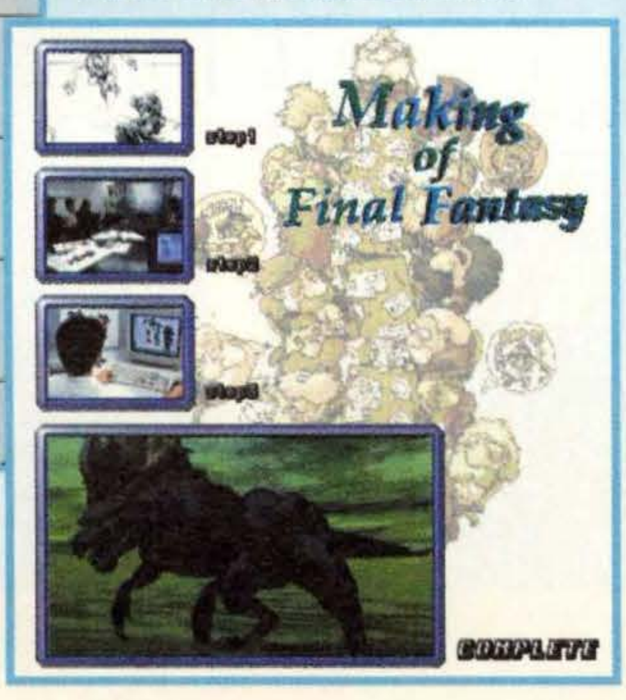
New Products

Company Information

Job Opportunities

web-admin@square.co.jp

Copyright (C)1995 SQUARE CO.,LTD. All rights reserved.



Neben aktuellen Produktinfos und Stellengesuchen ist "The Making of FF" (rechts) das gewichtigste Kapitel der Square-Page: Hier findet Ihr 3D-Modelle, Designer-Scribbles und Fotos der Programmierer.

KNOW HOW!

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Wollt Ihr Euch aus Nostalgie eine der ersten Spielkonsolen zulegen, besucht Ihr auf großen Flohmärkten Privat-Verkäufer, die für "das alte Klump" oft nur zehn bis 20 Mark und für Module rund fünf Mark verlangen. Kauft Ihr die Spiele kartonweise, sinkt der Preis oft auf eine Mark pro Stück. Die Second Hand-Cracks in Kleinanzeigen-Magazinen ziehen Euch mit Preisen von über 100 DM pro Konsole und 20 bis 30 DM pro Modul über den Tisch.

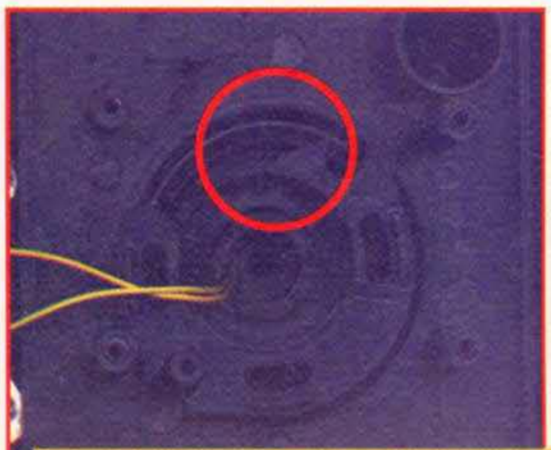
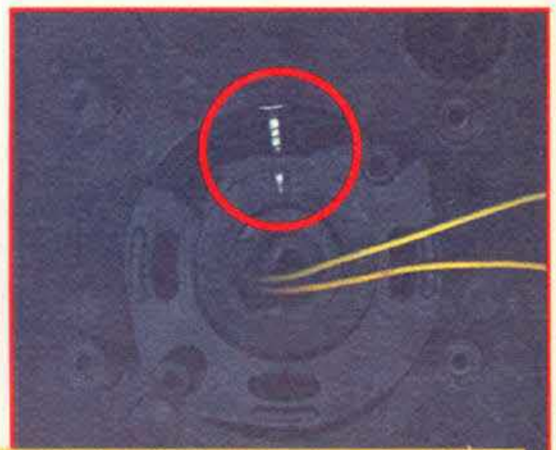
Der Restaurator

Wer als ambitionierter Konsolen-Sammler auf Flohmärkten einkauft, kennt das Problem: Die Uralt-Hardware wurde nicht für die Jahrtausendwende konstruiert und ist oft schon beim Kauf defekt: Joysticks streiken, Module verstreuen wirre Zeichen auf den Bildschirm, ein Spiel akzeptiert die Konsole sowieso nicht. MAN!AC zeigt Euch die häufigsten Defekte und leistet erste Hilfe.

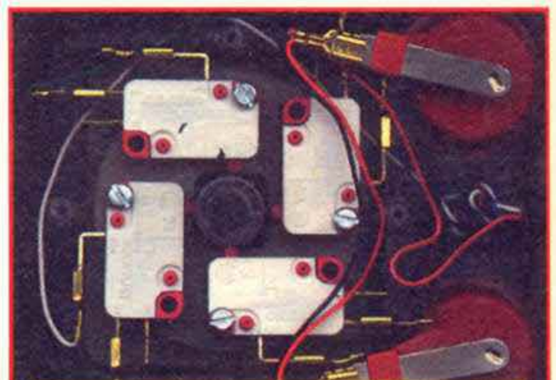
Den Schwachpunkt einer alten Konsole stellt der Joystick dar: Die billigen Plastik-Konstruktionen halten aggressiven Spielern im Rüttel-Rausch nicht Stand und sind nicht mehr im Handel erhältlich. An Ataris VCS könnt Ihr zwar auch einen Amiga-Joystick anstöpseln, Sammler reparieren jedoch lieber das Original. Sticks wie der Quickshot für den C 64 oder der Standard-Stick des VCS 2600 verlassen sich auf einen zerbrechlichen Plastik-Ring an der Achse des Steuerknüppels, der bei einer Richtungsbewegung zwei Kontakte zusammendrückt. Rechts oben zeigen wir Euch, wie Ihr den Ring auf einfache Weise reparieren könnt.

Die zweite Schwachstelle alter Konsolen ist die Verbindung zwischen Modul und Grundgerät: Rabiates Herausziehen und Reinstecken der Module verbiegt die empfindlichen Kontaktpins im Modulschacht. Akzeptiert Eure Konsole auf einmal keines Eurer geliebten Module mehr, überprüft die Schnittstellen-Pins und biegt die eingedrückten vorsichtig in Richtung Schachtmitte (siehe Bild links unten).

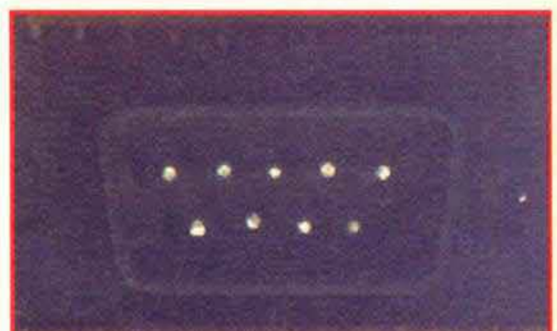
Habt Ihr Euch ein Uralt-Modul gekauft, das auf einer intakten Konsole nicht läuft, nehmt Ihr Euch als erstes die Pinleiste vor: Während Ihr losen Staub und Schmutz einfach wegblasen oder abwischen könnt (mit einem trockenen Tuch, nicht mit Schwamm und Wasser), müßt Ihr Euch für oxidierte Pins etwas mehr Zeit nehmen: In feuchten Dachböden und muffigen Garagen nagt der Rost am Modul und verhindert die Kommunikation mit der Konsole. Oxidierte Pins erkennt Ihr an einer hellgrau bis grünlichen Schicht, die Ihr mit etwas Stahlwolle vorsichtig wegschmirgelt oder mit einem speziellen Lösungsmittel (nur im Fachhandel erhältlich) entfernt. *oe*

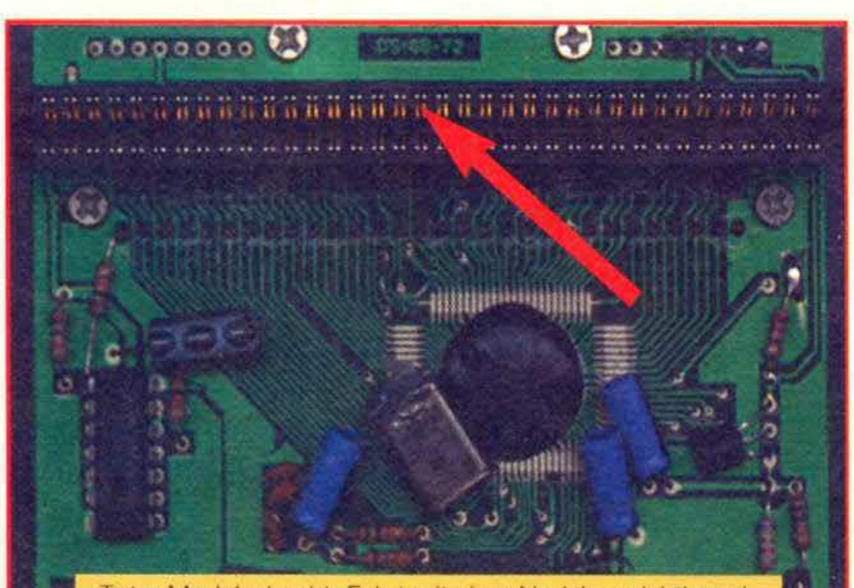
Die Soll-Bruchstelle: Um einen angebrochenen Joystick-Ring (links) zu reparieren, setzt Ihr an der entsprechenden Stelle eine kleine Holzschraube ein (rechts). Wollt Ihr auf Nummer sicher gehen, schraubt Ihr einen Holzwürfel von innen heran.



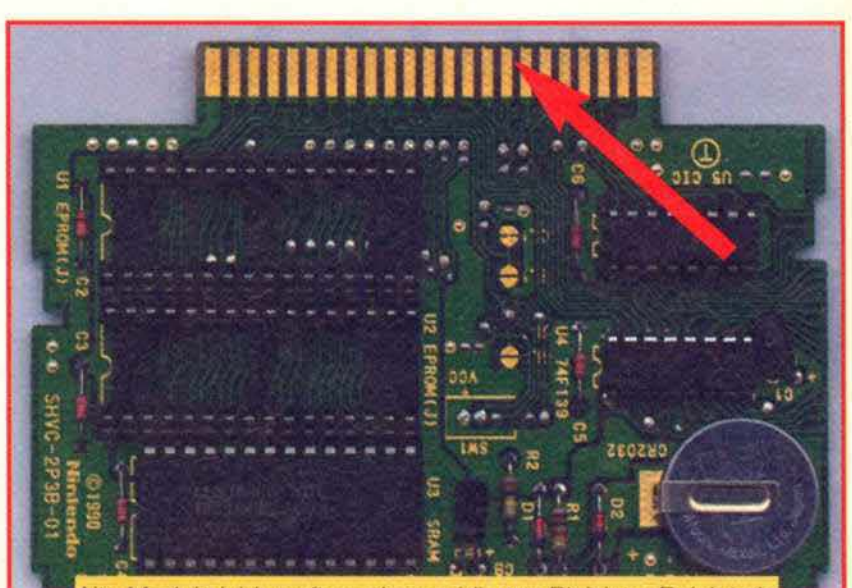
Moderne Joysticks nehmen die Bewegung mit vier Mikroschaltern wahr, die Ihr abklemmen und ersetzten könnt.



Verbogene Stecker-Pins (hier der Joystick-Anschluß eines Atari VCS) repariert Ihr mit Schraubenzieher oder Flachzange.



Toter Modulschacht: Fahrt mit einer Nadel vorsichtig zwischen die Kontakte (Pfeil) und biegt sie langsam zur Mitte.



Alte Module leiden oft an einer oxidierten Pinleiste: Reinigt sie mit etwas Stahlwolle oder einem speziellen Lösungsmittel.

LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS“ WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

FLINK

Tobias Wagner aus Untereschbach hat uns in seinem letzten Brief verraten, wie Ihr Euch das Mixen der Zaubertränke bei "Flink" spart. Um das entsprechende Geheimmenü aufzurufen, in dem Ihr alle Sprüche direkt anwählen könnt, drückt Ihr während des Spiels zuerst nach ▼ und dann auf START. Beides haltet Ihr kurz gedrückt. Nun laßt Ihr ▼ los und gebt bei weiterhin gedrückter START-Taste je dreimal ▶, dreimal ◀, zweimal ▶, zweimal ◀ und einmal ▶ und ◀ ein.



SKELETON KREW

Heiße Ohren für den Endgegner: Allround-Talent Robert hat die folgenden Paßwörter erspielt...

Level	Paßwort
Level 2	B G W Y
Level 3	P S K I
Level 4	H D Z T
Level 5	W G B X

LEGEND

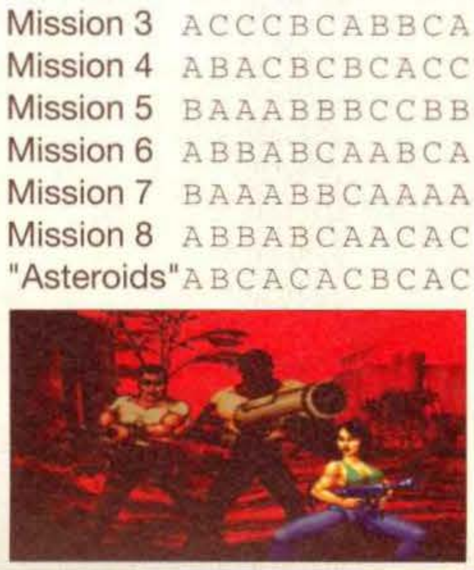
Um den Level anzuwählen, drückt Ihr im nach Erlöschen des "Legend"-Schriftzuges auf dem ersten Joypad ▲ und X, auf dem zweiten Pad ▼ und B (alle gleichzeitig). Danach drückt Ihr die Tasten auf Pad 1 ▼ und B und auf Pad 2 ▲ und X (wieder gleichzeitig).

Pad 1: ▲ + X , Pad 2: ▼ + B
Pad 1: ▼ + B , Pad 2: ▲ + X

RED ZONE

Unermüdlich haben sich meine Kollegen bei "Red Zone" ein um das andere Level vorgekämpft. Ergebnis der Strapazen ist die Paßcode-Liste.

Mission	Paßcode
Mission 1	ACCCBCABBAB
Mission 2	ABACBCBCABA
Mission 3	ACCCBCABBCA
Mission 4	ABACBCBCACC
Mission 5	BAAABBBCCBB
Mission 6	ABBABCAABCA
Mission 7	BAAABBCAAAA
Mission 8	ABBABCAACAC
"Asteroids"	ABCACACBCAC



TEKKEN

Jens Osumek aus Calberlah hat uns geschrieben, wie Ihr bei "Galaga" von Anfang an mit zwei Raumschiffen antretet. Wenn das Spiel lädt, haltet Ihr auf dem zweiten Joypad folgende Tasten gedrückt:

L1 + ↑ + X + ▲

STARFLEET ACADEMY

Wenn Ihr gleich zu Beginn zwei Extra-Schiffe kassieren wollt, geht Ihr ins "Ship Select", bevor Ihr den Simulator anwählt und haltet die Buttons L, R und SELECT gedrückt. Währenddessen betätigt Ihr A, Y, B und Y – Excelsior und Phoenix erscheinen auf dem Schirm.

L + R + SELECT , A Y B Y

WWF RAW

Euer Lieblings-Wrestler wird stark wie Hulk, wenn Ihr im Status-Bildschirm (bei der Spielfiguren-Auswahl SELECT drücken) die folgenden Buttons gleichzeitig drückt:

Lex Luger	↓ + → + START
Bam Bigelow	A + Y + START
Yokozuna	↑ + A + Y
Undertaker	→ + Y + START
Luna Vachon	↑ + → + A
Sh. Michaels	↓ + A + Y
Razor Ramon	← + A + Y
Bret Hart	↓ + ← + START

X-MEN 2

Wenn Ihr nicht mehr weiterkommt und einen Level überspringen wollt, haltet Ihr die Buttons ← und C gedrückt und gebt dann ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → und C ein. Habt Ihr die Kombination richtig ausgeführt, ertönt ein Schußgeräusch. Sobald Ihr wieder ins Spiel zurückgekehrt seid, könnt Ihr Eure Spielfigur mit → und C einen Level nach vorne befördern.

← + C , ↑ ↑ ← ↓ ↓ → C
→ + C



RISTAR

Der versteckte "Super Mode" beschert Euch einen extra-harten Schwierigkeitsgrad. Um ihn einzuschalten, gebt Ihr im Password-Screen "SUPERB" ein.

COSMIC CARNAGE

Ein geheimes Spiel hat Sega in "Cosmic Carnage" versteckt. Um "Cyber Brawl" zu spielen, haltet Ihr die Tasten X, B und Z gedrückt und schaltet die Konsole ein.

X + B + Z

DAYTONA USA

Wenn Ihr Euch die Musiken anhören wollt, die zu anderen AM2-Spielen ertönen, müßt Ihr im "Name Entry" die folgenden Abkürzungen eingeben:

After Burner	A.B
Enduro Racer	E.R
Exhaust Note	EXN
Galaxy Force	G.F
G-Loc	GLC
GP Rider	GPR
Hang On	H.O
Out Run	O.R
Out Runners	ORS
Power Drift	P.D
Quartet	QTT
Rad Mobile	R.M
Stadium Cross	S.C
Strike Fighter	S.F
Space Harrier	S.H
Global Defense	SDI
Super Hang On	SHO
Super Monaco GP	SMG
Thunder Blade	T.B
Turbo Out Run	TOR
Virtua Fighter	V.F
Virtua Racing	V.R

FEVER PITCH SOCCER

Mario Basler stand Pate für U.S. Golds Fußballspektakel. Wir verraten Euch die Paßcodes, die Argentinien zur Meisterschaft führen.

Spiel 15	9MMBBBLFD4CVW
Spiel 16	9MMBBBLKD5847
Spiel 17	9MMBBBLJV6BDN
Spiel 18	9MMBBBLHB7BN2
Spiel 19	9MMBBBLHBBBXN
Spiel 20	9MMBBBLFXB6BY
Spiel 21	9MMBBBLHBCBLP
Spiel 22	9MMBBBLCBNBVM
Spiel 23	9MMBBBLDVVB41
Spiel 24	9MMBBBLFDYB-M
Spiel 25	9MMBBBLCB16-R

IMMERCENARY

Dennis Mendel aus Rodalben hat uns eine Postkarte geschickt auf der er verrät, wie Ihr "Immercenary" ohne lange zu spielen knackt. Während des Spiels drückt Ihr R, R, L, A, C, B, →, ← und L. Dann haltet Ihr das STOP-Button gedrückt und betätigt dabei A, B und C gleichzeitig.

R R L A C B → ← L, STOP + A + B + C

MOTOCROSS

"Motocross Championship" kam in der MAN!AC-Kritik zwar nicht gut davon, ist aber eines der wenigen 32X-Spiele, die bislang erschienen sind. Für unerschrockene Rennspielfans haben wir die Paßwörter (Super Bike) ausgegraben.

Track 1	GDAAAAAAAJM
Track 2	XWwwhEKAgoM
Track 3	BrQBjHPAEJN
Track 4	nHRykJVAopN
Track 5	dW5CmMfAJKO
Track 6	VrhTnPmAsqO
Track 7	UAKUJTpAQLP
Track 8	yQqUJUzA0rp
Track 9	2[S1qV1AUMQ
Track 10	oGjmNcCBUNR
Track 11	CbT3OfKB8tR



ZERO

Zero, der berüchtigte "Kamikaze Squirrel" hat's trotz Shuriken schwer, sein erstes Abenteuer heil zu überstehen. Für alle XXXX-Fans gibt's drei Cheats:

Unendlich Shuriken: **▼ A B**
Unendlich Hit-Points: **B ▲ B B A**
Unendlich Leben: **B A B B Y**

JOHN MADDEN

Wie Ihr die Spielfiguren vergrößert, haben wir Euch schon in MAN!AC 3/95 verraten (Pause, B, A, B, A, X, B, A, X), wie Ihr den Schiedrichter vergrößert oder alle Figuren verkleinert, reichen wir nach:

Riesiger Schiedsrichter:
PAUSE R D L U R D PAUSE
Winziger Schiedsrichter:
PAUSE L D R U L D R PAUSE
Winzige Spieler:
PAUSE X X X X X PAUSE

X-MEN 2

Um einen Level weiterzuspringen pausiert Ihr das Spiel und drückt ◀ und Button C gleichzeitig. Danach drückt Ihr ▲, ▲, ◀, ▼, ▼, ▶ und C. Hat's funktioniert, hört Ihr ein Geräusch. Mit der Kombination Pause, ▶ und Button C könnt Ihr jetzt einen Level weiterspringen.

PAUSE , ◀ + C , ▲ ▲ ◀ ▼ ▼ ▶ C
PAUSE , ▶ + C

SUPER PUNCH-OUT

Das Soundmenü erscheint, wenn Ihr während des Nintendo-Logos L und R gedrückt haltet. Mit Button A könnt Ihr nun Musiken und Soundeffekte anwählen.

KING OF FIGHTERS

Die 94er-Edition des "King of Fighters"-Wettbewerbs läßt sich in die unzensierte Arcade-Version verwandeln, wenn Ihr in der High-Score-Liste A und D auf dem ersten Board sowie B und C auf dem zweiten Controller gedrückt haltet.

CLOCKWORK KNIGHT

Unendlich viele Leben gefällig? Wenn Ihr im Titelbild einmal ▲, neunmal ▶, sechsmal ▼, siebenmal ◀, Z, X, dreimal Y und Z drückt, führt Ihr den kleinen Spielzeugritter locker durch sein Abenteuer.

▲ 9x ▶ 6x ▼ 7x ◀ Z X Y Y Y Z

BALLZ

Kurz und schmerzlos: Das abgedrehte Prügelspiel enthält eine Turbo-Modus, der die Bälle auf Top-Speed beschleunigt. Um ihn zu aktivieren drückt Ihr im Titelbild neunmal auf Knopf A.

A A A A A A A A A

BUBSY 2

Sechs Joypadkombinationen haben Bubsys Ziehväter für den zweiten Teil der Saga ausgetüftelt. Wir haben sie für Euch herausgefunden...

99 Holes: **▶ ▲ B B**
Super Jumps: **B A B C**
50 Leben: **B ▲ B B A**
Unverwundbarkeit: **C A B C ▲ ▼**
99 Nerv-Shots: **B A ◀ ◀**
99 Diving-Suits: **B ◀ ▲ B**

RETURN FIRE

Raketen holen Euch vom Himmel und Söldner nehmen Eure Maschine unter Feuer? Wenn Ihr unverwundbar seid, kümmert Euch das wenig. Im Fahrzeug-Auswahlbildschirm drückt Ihr Button C und haltet die Buttons R und L gedrückt. Während Ihr R und L festhaltet, drückt und haltet Ihr die Knöpfe B und C. Haltet alle vier Buttons gedrückt und betätigt STOP. Im nächsten Bildschirm betätigt Ihr zu den vier gedrückten Buttons ▼. Diese Prozedur könnt Ihr für jedes Fahrzeug wiederholen.

BUBSY 2

Auch die Super-Nintendo-Version von "Bubsy 2" ist mit sechs Joypadkombinationen ausgestattet. Die haben wir natürlich auch ausprobiert...

99 Holes: **▶ ▲ SELECT SELECT**
Super Jumps: **B A B Y**
50 Leben: **B ▲ B SELECT Y**
Unverwundbarkeit: **X A B Y ▲ ▼**
99 Nerv-Shots: **B A ◀ ◀**
99 Diving-Suits: **B ◀ ▲ B**

SEAQUEST

Einen Übungsmodes haben wir bei "Seaquest DSV" ausgemacht: Gebt Ihr die Codes im Kasten ein, startet Ihr mit 99 Schiffen – leider ist das Spiel nach einem Level automatisch beendet. (Das Sternchen steht für das DSV-Logo!)

Sector 0	PLVT0NM	Sector 0	R3SCY3*
Sector 0	R3SCV3*	Sector 1	SP33D3R
Sector 1	FIXTNKR	Sector 1	R34CT0R
Sector 1	S3CVRTY	Sector 2	D4R*WIN
Sector 2	TOXIC4V	Sector 2	DRVGL4B
Sector 2	B4TLSHP	Sector 2	SHI3LD*

YOGI BEAR

Um im Jellystone Park alle Level einzeln anzuwählen drückt Ihr im Titelbild die folgende Joypadkombination:

▲ ▶ ▼ ◀ Y B ▲ ▶ ▼ ◀
B Y ▲ ▶ ▼ ◀ START

TEMPO

Um die Fähigkeiten Eurer Spielfigur zu modifizieren, müßt Ihr die folgenden Musiknoten im Paßwort-Bildschirm eingeben.

Hi-Fi Performance	F C1 A C1 G C1 F –
Indigestio Perform.	D D B A G – B D
Circus Performance	D A F E C1 E A –
Jungle Performance	F C1 G C1 A C1 G C1
Winter Performance	A – E – C1 – G C
Final Performance	G – G G E D B –



NEXT 11 95 TIME

MAN!AC NO. 11 ERSCHEINT AM 11.10.95

ECTS: Live aus London

Vom 10. bis 12. September versammelte sich die internationale Spiele-Branche im Londoner Earls Court. Die European Computer Trade Show stand ganz im Zeichen der 32-Bit-Konsolen, und offenbarte die Highlights zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft. Winnie und Robert wagten den Sprung über die Themse.

Zukunft der Unterhaltungselektronik



Die IFA, Megamesse einer Zukunftsbranche, ist zuende, wir MAN!ACs sichten gerade tonnenweise Pressematerial. Eine kritische Zusammenfassung der wichtigsten Hardware-Innovationen (Bild: erster MCD-Player von Sony) und Medien-Trends findet Ihr in der nächsten Ausgabe.



Im Märchenwald

Nach "Chrono Trigger" wendet sich Square wieder der "Mana"-Legende zu: Am 30. September wurden in Japan eine Million Exemplare des dritten "Secret of Mana" Action-Adventures ausgeliefert. MAN!AC hat ein Muster ergattert.

Next Generation: Judgment Day

Zugunsten der Playstation-Premiere haben wir das Finale verschoben. Jetzt wird abgerechnet: Welche Konsole ist für wen geeignet, läßt sich Next-Generation-Hardware aufrüsten oder investiert Ihr in eine 32-Bit-Totgeburt?



BIG MOUTH

Während sich Europa auf den Playstation-Launch vorbereitet, rollen bei Sony Computer Entertainment in Amerika die Köpfe. Nach einem Kahlschlag durch das gesamte Management blieb kaum ein leitender Angestellter auf seinem Platz, SCE Kanada wurde gleich ganz geschlossen. Neuer Boß ist Martin Homlish, der von der Firmenschwester Sony Electronics in die SCE-Geschäftsführung wechselt. Auch bei Sony Europa wird heftig um Kompetenzen gerangelt, mittlerweile hat man sich zumindest auf ein paar Rahmenbedingungen geeinigt: So wird Psygnosis, nach quasi täglichen Namensänderungen, nun doch unter dem alten Logo weitergeführt.


RE PECT
900 TIMES MORE POWERFUL THAN 16 BIT.
HIGHEND-ENTERTAINMENT BY SEGA.
McCann-Erickson, HH


91 % aller Mädchen werden einfach nur vernascht.
Castlevania - Vampire's Kiss. Damit nicht nur Vampire satten Spaß haben.
Mehr als nur naschen- Castlevania.
Du glaubst, Dracula hinters Licht führen zu können? Versuch's doch. Ha! Sieben Level voller Spannung und Horror, mit Password-Funktion und vielen Action-Elementen. Ein würdiger Nachfahre in der KONAMI-Kultserie. Verwende Deine Peitsche, Dein Amulett, Elexir, Weihwasser oder Kruzifix. Je nachdem, was Du machst, wird Dein Ende anders sein.
KONAMI
Castlevania
Vampire's Kiss
SUPER NINTENDO
Nintendo
KONAMI
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seals and other marks designated as „TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art gibt richtig Ärger und ist strengstens verboten.